no.520
1996年6/15
アミューズメント通信
JUNE 15, 1996

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

毎月２回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第３種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

大手４社の単独・連結決算出揃う

ＣＧゲーム主導

海外家庭用で後退、業務用は好調

株式を公開しているAM機メーカー八社のうち大手四社の九六年三月期決算（単独・連結とも）が、五月二十二日までに出揃った。九五年三月期以来、大蔵省ではほとんどすべての子会社を連結対象にするよう指導しており、米国並みに連結決算が近い将来主流になると見られている。

大手四社の九六年三月期決算の特徴は、業務用でCGゲームが市場をリードしていることで、これはオペレーションにまで影響を及ぼしている。家庭用では米欧など海外16ビット機市場が縮少、国内の32ビット機市場が急成長しつつある。円安傾向にある外為市場もプラスに働いた（任天堂は2めんに。残る四社は次号掲載の予定）。

大手４社の96年３月期単独・連結決算

	売上高	経常利益	当期利益
セガ社	346,182 (3.9)	31,708 (36.5)	5,304 (▲62.3)
	384,816 (0.3)	4,415 (▲65.6)	4,209 (▲17.7)
任天堂	300,481 (▲14.3)	117,133 (19.8)	51,206 (▲ 9.3)
	354,152 (▲14.8)	118,296 (61.3)	59,870 (43.7)
ナムコ	85,716 (12.2)	8,502 (126.4)	4,033 (100.8)
	110,187 (16.6)	9,430 (394.8)	5,245 (812.6)
タイトー	74,906 (▲17.6)	▲5,596 (－)	▲9,513 (－)
	75,829 (▲17.2)	▲5,832 (－)	▲8,753 (－)

単価百万円。上段は単独決算、下段は連結決算。カッコ内は前年比増減率（パーセント）。▲はマイナス

セガ社３月期決算

欧州家庭用響く

オペレーション収入は11％増

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は五月十七日、前期決算を単独・連結ともに発表。わずか増収だが、単独決算では欧州家庭用子会社の整理損などで二百六十億円の特別損失を計上して大幅減益となり、連結決算でも家庭用欧米市場での後退などにより減益となった。

九六年三月期（単独）の売上高は前年比三・九%増の三千四百六十一億八千二百万円、経常利益は三六・五%増の三百十七億八百万円、当期利益は六二・三%減の五十三億四百万円となった。

業務用では「ラリーチャンピオンシップ」などCGゲーム機が強みを発揮、国内海外とも伸ばしたほか、通信カラオケ「スーパープロローグ21」も加わった。家庭用は国内で32ビット機「サターン」とそのソフトが伸ばしたが、欧州市場低迷や米国16ビット機市場の縮少で海外が後退した。オペレーション収入はATP拡充と既存店のスクラップアンドビルド、CGゲームの効果的投入などで伸ばした。

売上高構成比は、業務用が八百四十九億七千五百万円で二四・五%、家庭用で一千六百九十五億二千三百万円で四九・〇%、オペレーション収入が八百二十一億三千六百万円で二三・七%、ロイヤリティ収入が九十五億四千六百万円で二・八%。

前年比では業務用が三八・四%増、うち国内三四・六%増、海外四六・〇%と伸ばした。家庭用は一〇・一%減だが、これは国内が七五・二%増なのに海外が四七・三%減となったため。オペレーション収入は一〇・七%増、その他は三・四%増。輸出比率は海外家庭用の後退から一七ポイント下げ、三一・一%となった。

九七年三月期は業務用で「モデル3」CGゲームを投入、セガゲームワークスによる海外ロケーション開設、首都圏ATP開設など予定。また家庭用では国内シェアの拡大、米欧米場でのリストラ構築などを予定している。そのため売上高三千八百億円、経常利益三百三十億円、当期利益百六十億円の増収増益を見込んでいる。

連結子会社二十九社（前年三十一社）を含む九六年三月期連結決算では、売上高が前年比〇・三%増の三千八百四十八億千六百万円、経常利益が六五・六%減の四十四億千五百万円、最終利益が一七・七%減の四十二億九百万円となった。

連結子会社は欧州家庭用四社を除外、新たにセガ・ゲーミング社など二社を加えた。連結子会社を含めた海外売上高は一千四百三億七千万円で、構成比は前年の五四・七%から三六・五%へと大幅に下げた。

部門別売上高は業務用が前年比二九・一%増の九百五十一億六百万円、家庭用が一二・一%減の二千六十六億七千四百万円、オペレーション収入が一一・〇%増の八百三十億三千五百万円となっている。

九七年三月期では全分野で拡大を図るほかセガゲームワークスとの連携で世界的な事業展開など予定されており、連結売上高四千三百億円、経常利益二百七十億円、当期利益百億円と大幅な増収増益を見込んでいる。

ナムコ３月期決算

最高の増収増益

業務用は海外でも伸ばす

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は五月二十日、前期決算を単独・連結ともに発表。大幅な増収増益によりこれまでの最高を記録した。

九六年三月期（単独）の売上高は前年比一二・二%増の八百五十七億千六百万円、経常利益は一二六・四%増の八十五億二百万円、当期利益は一〇〇・八%増の四十億三千三百万円となった。

順調に増収を続けている同社が、前年は転換社債費用や為替差損で減益になっていたのを二倍以上のペースで増益に転じたもの。業務用では「アルペンレーサー」などCGゲーム機で伸ばし、家庭用でも利益率の高い32ビット機用に「鉄拳2」など出荷、オペレーション収入は大型五十二店を出店、計四百七の直営店となり伸ばした。

売上高構成比は、業務用が二百四十七億二千七百万円で二八・八%、家庭用が百五十二億四千百万円で一七・八%、オペレーション収入が四百四十六億三千七百万円で五二・一%、ロイヤリティ収入が十一億九百万円で一・三%。

前年比では業務用が二〇・五%増と伸ばした。同社では部門別輸出額を明らかにしていないが、米欧およびアジア諸国への業務用輸出を伸ばしたもよう。家庭用は一一・七%増で、主に国内のもよう。オペレーション収入は一一・五%増、その他二七・〇%増だった。なお全体の輸出比率は四・一ポイント上げて一二・三%となった。

九七年三月期は「プロップサイクル」、「アルペンサーファー」などCGゲーム機を充実、東京・池袋「サンシャン・ナンジャタウン」の開設などもあり、売上高一千億円、経常利益百億円、当期利益五十億円と大幅な増収増益を見込んでいる。

連結子会社十四社（前年同）を含む九六年三月期連結決算では、売上高が前年比一六・六%増の一千百一億八千七百万円と初めて一千億円を超えたほか、経常利益が三九四・八%増の九十四億三千万円、最終利益が八一二・六%増の五十二億四千五百万円と大幅に伸ばした。

連結子会社はナムコットなど二社を除外、スペイン子会社など二社を加えた。連結子会社を含めた海外売上高は三百十八億三千百万円で、構成比は六・二ポイント増の二八・九%となった。

部門別売上高は業務用が前年比三一・二%増の三百九億六千九百万円、家庭用が八・九%増の百八十五億六千万円、オペレーション収入が一三・〇%増の五百七十四億六千二百万円、飲食事業が七・〇%増の三十一億九千五百万円。

九七年三月期は、引続き業績の拡大が予想されており、連結売上高一千二百九十億円、経常利益百十六億円、当期利益六十億円と大幅な増収増益が見込まれている。

タイトー３月期決算

減収で大幅赤字

今期から連結決算なしに

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は五月十六日、前期決算を単独・連結ともに発表。大幅減収で、上場以来初の大幅赤字となったが、今期は回復する見込みだ。

九六年三月期（単独）の売上高は前年比一七・六%減の七百四十九億六百万円、経常損失は五十五億九千六百万円、当期損失は九十五億千三百万円で赤字に転落した。

業務用で「パズルボブル2」がヒットしたほか家庭用通信カラオケ「X－55」を投入したが、その他のオペレーション・レンタル部門は苦戦、業務用、家庭用も後退した。とくに海外販売が不振で米国と欧州の子会社は今年六月に事業活動を停止することになった。

売上高構成比は、業務用が七十四億二千万円で九・九%、業務用カラオケが三十億八千四百万円で四・一%、家庭用が二十三億千七百万円で三・一%、家庭用カラオケが三十五億五千四百万円で四・八%、オペレーション収入（AM機とカラオケ含む）が五百七十七億三千九百万円で七七・一%、その他が七億八千八百万円で一・〇%。

前年比では業務用が四八・七%減、業務用カラオケが六八・四%減、家庭用が五八・二%減、オペレーション収入が四・八%減、その他五八・三%増で、既存事業の全般的な後退が目立つ。

輸出比率は一・三ポイント下げて一・九%となった。

大幅赤字の原因は減収に加え、業務用AM機とカラオケの在庫整理損、米欧子会社の長期債権償却など計三十九億円を特別損失に計上したため。

九七年三月期はCGゲームの投入などによる早期回復を予想、売上高七百八十五億円、経常利益三十億円、当期利益二十五億円の黒字回復を見込んでいる。

連結子会社三社（前年同）を含む九六年三月期連結決算では、売上高が前年比一七・二%減の七百五十八億二千九百万円で、経常損失五十八億三千二百万円、最終損失八十七億五千三百万円の大幅赤字となった。

連結子会社を含めた海外売上高は十九億九千四百万円（構成比二・六%）にとどまった。主な子会社の米欧子会社が事業停止となるため、九七年三月期から連結決算は行なわないことになる。

世界最大の家庭用TVゲーム展「E3」

3大勢力が激突

「Nintendo 64」は9月30日発売

昨年初めて開かれた米国E3（イースリー）は今年二倍以上の規模となり、大きな盛り上がりを見せた。第二回E3（五月十六―十八日、ロサンゼルス）には、コンベンションセンターの約四万五千平方㍍に大小合わせ四百社以上が出展、家庭用およびパソコン用ソフトが数千タイトルも紹介された。

今回最大の話題は、米国任天堂が初めて64ビット機「ニンテンドウ64」とそのソフト「スーパーマリオ64」など実物で出品したこと。米国で本体は約二百五十ドル、ソフトは五十―八十ドルで九月三十日に発売される予定で、先行する32ビット機に迫ることになる。

ソニー・コンピュータエンタテインメント・アメリカ社（SCEA）は32ビット機「プレイステーション」を九五年九月から約三百ドルで発売、これまで百二十万台出荷しているが、今回約二百ドルへ値下すると発表。任天堂の追撃をかわす構えとなった。

一方、セガ・オブ・アメリカ社は32ビット機「サターン」を昨年五月以来六十万台出荷、今回約二百ドルへの値下げを明らかにするとともに、「サターン」に接続するインターネット端末「ネットリンク」（約二百ドル）の今秋発売を発表。これにより四百ドル以下でインターネットが楽しめる点をアピールしている。

インターネット端末機ではバンダイ・デジタル・エンタテインメント社（BDE）社が「@World」（ピピンアットマーク）を紹介、九月に約六百ドルで発売する予定。

家庭用ソフトの出品は大きく広がり、これにパソコン用ゲームソフトが加わっているため、この市場はまさに混とんとした様相になってきた。

世界最大の家庭用TVゲーム展となった「E3 '96」で米国任天堂の小間のようす

志摩スペイン村

2年目は2割減

リピーターの確保が課題に

テーマパーク「志摩スペイン村」（三重県志摩郡磯部町、㈱志摩スペイン村経営）は五月七日、九五年度（九六年二月末まで）の入場者数は、前年比一九・七%減の三百一万人、売上高は二一・二%減の二百三十一億千百万円になったことを明らかにした。

「スペイン村」は九四年四月にオープン、九五年二月期の入場者数三百七十五万人（営業日数二百九十七日）と伸ばしたが、九六年二月期（三百五十一日）では開業効果の減少、黄金週間前後の悪天候、阪神大震災の影響などで二割減ったとしている。

しかし昨年十月に実施した来園者アンケート調査の結果によると、約八割が二十―三十代、男女比三対七など変わらないが、団体比率が二五%から一六%に減少。しかもリピーター率が九四年度の九%から九五年度の二三%へと増加しており、「県内を中心に、継続した人気が定着しつつある」と分析している。

同社では九七年二月期についてマーケティングを強化し年間入場者数三百万人を維持し、新施設が揃う九八年三月期には三百六十万人を目標にしたいとしている。

長崎遊園地が

8月末にも閉園

土地は親会社に返却予定

地方の遊園地閉鎖が相次いでいるが、「長崎遊園地」（長崎市大浜町、㈱長崎遊園地経営）は八月末に閉園することを、五月中旬に明らかにした。遊園施設は解体し、土地はオーナーで親会社の長崎自動車（瀬戸口孝次社長）に返却する。

五七年三月にオープンした遊園地で、約三万三千平方㍍の敷地内に十七の遊園施設、海水浴場とプールがある。入場者は最盛期（六〇年代）に年間二十万人もあったが次第に減少、九五年度は五万五千人まで落ち込み、売店を含む売上高も最盛期の年間約六億円から約二億三千万円に低下していた。合理化で黒字を維持してきたが、赤字転落が必至となり閉園を決めたもの。

任天堂3月期決算

3年連続の減収

在庫調整進み連結で増益

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は五月二十二日、前期決算（単独・連結とも）を発表。64ビット機発売が今期にずれ込んだことなどから、三年連続の減収となった。

九六年三月期（単独）の売上高は前年比一四・三%減の三千四億八千百万円、経常利益は一九・八%増の一千百七十一億三千三百万円、当期利益は九・三%減の五百十二億六百万円となった（うち経常利益は三年ぶりの増加、当期利益は三年連続減少）。

売上高構成比は家庭用の本体とソフトなど「レジャー機器」が二千九百九十一億九千五百万円と全体の九九・六%を占め（これ以上の内わけは伝統的に示されていない）、トランプなどその他が十二億八千五百万円で0・四%。「レジャー機器」の売上高は前年比一四・四%減で、うち輸出分は前年比七・九%減の一千百九十六億八千六百万円だった。全体の輸出比率は二・七ポイント回復して三九・八%となった。

同社では64ビット機「ニンテンドウ64」がゲームソフトの開発の遅れからまだ寄与できなかったこと、半導体供給不足の影響を受けたこと、そして海外市場の低迷などで減収になったとしている。ゲームソフトではSFC用ソフトでCGレンダリング技術を使った「スーパードンキーコング2」やCGドローイング技法による「ヨッシーアイランド」など出荷した。

経常利益は昨年夏以降の円安で為替差益が発生したことから増益となった。しかし英国の販売子会社整理損を特別損失に計上したため当期利益は減少した。

九七年三月期は64ビット機を六月に発売、初年度五百万台（国内三百六十万台、海外百四十万台）とソフト二千六十万個（国内千六百三十万個、海外四百三十万個）の出荷を見込んでいる。このため売上高は三千三百五十億円、経常利益は八百五十億円、当期利益は四百八十億円の増収減益を見込んでいる。

連結子会社十一社（前年十二社）などを含む九六年三月期連結決算では、売上高が前年比一四・八%減の三千五百四十一億五千二百万円、経常利益が六一・三%増の一千百八十二億九千六百万円、最終利益が四三・七%増の五百九十八億七千万円と減収にもかかわらず大幅増益となった。

前年含まれていた英国子会社、ニンテンドウUK社は今年三月に清算したが、業績は含まれている。連結子会社を含めた海外売上高は一千七百三十四億三百万円で、全体の四九・〇%を占めている。

減収の理由は64ビット機の発売延期、半導体の供給不足、海外でのクリスマス商戦不振など。これに対し効果的な販促活動など行ない、また前年度の在庫調整が一段落したことから、海外子会社の業績は急回復した、と同社では説明している。

九七年三月期は64ビット機投入もあり、連結売上高は三千八百五十億円、経常利益は八百五十億円、当期利益は四百八十億円と増収ではあるが減益を見込んでいる。

特許・実用新案 出願公告・公開

（5月1日～15日）

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、（公告の場合の）出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公開

五月七日＝「対局タイマー付ゲームマシン」、タンポポワールド㈱（東京）、8‐112397。「ゲーム装置の発光ダイオードによる掲示文等の表示方法と装置」、㈱タイトー（東京）、8‐112398。「ゲーム装置のコメント表示方法と装置」、同、8‐112399。「リーフ式表示機構の遮蔽装置」、チノン㈱（長野）、㈱マルホン（東京）、8‐112400。「スロットマシン」、サミー工業㈱（東京）、8‐112401。「ホッケーゲーム機」、㈱ユニ機器（栃木）、8‐112445。「ゲーム装置」、㈱バンプレスト（東京）、日本サーボ㈱（東京）、8‐112446。「ゲーム機械用のステアリング負荷装置」、ダイキン工業㈱（大阪）、8‐112447。「コントローラ」、コンビ㈱（東京）、8‐112448。「画像制御装置」、カシオ計算機㈱（東京）、8‐112449。「ビデオゲームシステム」、パイオニア㈱（東京）、8‐112450。同、8‐112451。同、8‐112452。「ビデオ・ゲーム装置、その制御方法およびビデオ・ゲームのためのメモリ・カートリッジ」、㈱スクウェア（東京）、8‐112453。「ジェットコースター」、眞砂工業㈱（東京）、8‐112454。

五月十四日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、8‐117389。「遊技機」、ユニバーサル販売㈱（東京）、8‐117390。「回胴式遊技機」、野口三次（大阪）、8‐117394。「標的移動型ピンボールゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、8‐117395。「シューティング型ゲーム装置」、同、8‐117437。同、8‐117447。「3次元シミュレータ装置及び画像合成方法」、同、8‐117440。「射撃音合成装置」、同、8‐117448。「弾球遊技機及び弾球遊技機における遊技球の飛距離表示方法」、サミー工業㈱（東京）、8‐117396。「動物模型及び動物模型を用いた競争遊技装置」、江藤電気㈱（東京）、8‐117438。「模擬ステアリング装置」、㈱タイトー（東京）、8‐117441。「模擬シフトレバー機構」、同、8‐117442。「ビデオゲームシステム」、パイオニア㈱（東京）、8‐117443。同、8‐117445。「ワイヤレスコントローラ」、アルプス電気㈱（東京）、8‐117444。「マスゲーム機」、㈱イーグル（東京）、8‐117446。「遊園地用乗り物」、眞砂工業㈱（東京）、8‐117450㊡。「環境体感施設」、新日本製鐵㈱（東京）、大成建設㈱（東京）、戸田建設㈱（東京）、8‐117451。

AOU第7回通常総会

理事8名監事2名新任

正副会長は再任、専門委員長は大半交代

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、事務局東京、入江昭造会長、加盟四十七団体）は五月十六日、東京の赤坂プリンスホテルで第七回通常総会を開催。役員改選により入江会長を再任したほか、第二十二回理事会（本紙前号参照）で検討した提出議案はすべて異議なく承認された。委任状を含む三十八団体の代表らが出席した。

入江会長は、「AOUは法人化して六年でまだ未熟な団体だが、活動は不況下にあっても行政への陳情や各種研修会など積極的に行なってきた。今後も業界の発展と個々のオペレーターのための活動を推進し、地域との連携を保ちながら社会に愛され親しまれる業界をめざす」と挨拶し、同会長が議長となって議事に入った。

事業年度の移り変わりに伴う予決算案などは、原案どおり承認された。うち九六年度事業計画では、各会員団体の基盤充実と地区協議会活動の活発化に重点を置いた内容となっている。そのため予算も大幅増額し、地区協議会活動費を四百七十万円（前年度予算の二・七倍）、組織拡充活動費会（十四県協）への補助金を含む組織拡充活動費を四百二十万円（同三・七倍）計上するなど、全体としても単年度赤字を見込んだ予算となっている。なおAOUエキスポ関係の特別会計予算は前年度実績とほぼ同額の一億六千三百万円の収支とし、東京都協議会委託費八百万円、一般会計への繰入金六千五百万円などを計上している。

地区協議会規程の一部改定が承認され、関東と中国・四国地区をそれぞれもとに戻して二分割し計十地区となった。

役員改選は任期満了に伴うもので、理事会推薦の理事二十三名と監事二名が承認され、正副会長は全員再任となった。理事のうち八人が新任となり、会員協会別では宮城、千葉、長野、福井、沖縄の五県協が新たに加わり、前期で理事だった福島、三重、鹿児島の三県協の会長は立候補しなかった。また監事の中嶋豊彦氏（千葉）と蕭明彦氏（京都）はいずれも新任。

これに伴い各専門委員会の委員長が次のとおり選任された。運営委＝入江昭造氏、事業委＝真鍋勝紀氏、研修委＝畑晴夫氏、広報委＝川楠俊太郎氏、健全営業推進委＝長友隆典氏、営業円滑化推進委＝坂武氏、調査研究委＝位田宗一氏。

総会終了後は懇親会が開かれ、大野圭一副会長が挨拶した後、来ひんとして警察庁生活環境課の吉川幸夫課長が八号営業の問題点など話をした。

AOU第7回通常総会にて上は入江会長、右上は警察庁の吉川幸夫課長、右は大野圭一副会長、下は会議のようす

生活環境 吉川課長

問題点の理解求める

「明るく健全になった」という見方に苦言

吉川課長は、「ゲーム機設置営業所が国民生活に与える影響はますます大きくなってきているだけに、その問題点をもう一度見直す必要がある」として、「遊技機賭博事犯の九五年検挙件数は、前年に比べ約四十件、人員で約八百人増加した。賭金も前年より一億六千万円増の三億九千万円となり、ますます悪質、巧妙化している。また少年健全育成の観点からは、中学生にアダルトビデオを景品として提供するなど憂慮すべき事件がいくつかあった。九五年にゲーム場で補導した人数は約一万人、うち大型SC内ゲーム場での補導もある。これらのことから新風営法施行後も、残念ながら基本的なところで依然として問題を抱えていると言わざるを得ない」と述べた。

その上で同課長はAOUに対し、「業界の一部には、ゲーム場は明るく健全になり問題がほとんどなくなったとして規制緩和を望む声もあるが、現実には先に言った通り問題はあるので、常に実態を見ながら問題点を的確に把握した上で今後の方向性を議論してほしい。また健全育成の面でも、八号営業はゲームそのものを楽しませるという観点から子どもも立ち入りできるのだが、大人がのめり込むような遊技を、心身ともに未成熟な子どもにさせると悪影響を及ぼす。さらに景品の価格を高くして面白さを追求するのは、ゲームそのものの楽しさを提供するという本来の姿勢を忘れた運営と言える。その意味で子どもへの影響が配慮されているのかということも、再点検してほしい」と語った。

この後、永井明副会長が「業界は長いトンネルをなかなか抜けられず、オペレーターの店舗運営の力が試されている。幅広い客層に愛される店舗にしないと、客が戻ってこないのではないか」と述べ乾杯の音頭をとった。また橘正裕副会長が中締めを行ない、「執行部は会員傘下の組織率向上に全力を挙げるので協力してほしい。組織率を上げると問題点の解決にもつながる」と語った。

AOUが「管理運営教本」発行

風営になった理由

桜井専務がテキストを執筆

AOU（入江昭造会長）ではこのほど、店舗運営者用冊子「ゲームセンター管理運営教本」とポスター「アミューズメント施設管理要項」、店舗掲示用の「健全営業啓蒙ポスター」を作成、各会員協会に四月中旬配布した。

「管理運営教本」は店舗運営について基本となることをテキスト化したもので、一万部作成。AOUの桜井健雄専務が平易な言葉でまとめ、全国風俗環境浄化協会との共編という形でAOUが発行したもの。同専務によると、「浄化協会からこのように運営すればまず間違いないと賛同を得て共編としたが、編集、発行の責任はすべてAOUにある。風営法とその関連法規の中で最低限遵守すべき規定について、店舗従業員にも理解できるよう分かりやすくかみ砕いて書くのに苦心した」としている。

AOU「ゲームセンター管理運営教本」

内容はゲーム場が風俗営業となった理由とその風営法上の特質、同法と施行規則、また青少年条例に基づくとされる管理者の責務、緊急時の対応など大きく八項目から成っている。

同教本によるとゲーム場が八号営業になったのは、「非行少年のたまり場と化し社会問題に発展したことと賭博が行なわれたこと」が背景にあり、営業形態も「点数や記号で遊技の結果を表示するゲーム機は、用い方次第で賭博や偶然の利益を得ようとする射幸心を生じさせる営業など風俗上問題が生ずる心配があるため、一定のルールに基づき健全に営まれる必要があると判断された」ためとしている。また法律上の特質として「風営業種の中で唯一ゲーム場だけが少年の立ち入りを認められている」ことを挙げ、「ゲーム場はもともとゲーム機自体の面白さ、遊びの技など娯楽性を楽しむことを目的としたもので、ゲームの結果に対し賞品を提供することは禁止されている。パチンコ店のような賞品獲得をめざすなどの射幸心をそそる心配のある営業とは区別された別個の営業」としており、風営法の矛盾や問題点などには一切触れていない。なお同教本は今後、研修会の教材としても利用していくとのこと。

「管理要項」は従来の内容を一部改訂したもので五千部作成。「健全営業遵守ポスター」は年少者の入場制限時間を客に知らせるもので、デザインやキャッチフレーズを一新し一万部作成。

「健全営業啓蒙ポスター」（上）と「AM施設管理要項」

茨城県協、通常総会

未加入店を調査

地域イベントへの参加も

茨城県アミューズメント施設営業者協会（事務局取手市、大野圭一会長、会員十五社）は四月十一日、笠間市内のホテル山の荘で平成八年度定時総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認、また会員増強に向けて未加入店舗の実態調査を行なうことなどを決めた。同総会には委任状を含む全会員のほかメーカー九社がオブザーバーとして出席した。

宇島恒光理事による開会宣言の後、大野会長が挨拶に立ち昨年七月死去した宇島準一前会長に追悼の意を表し、「前会長の遺志を継いで努力していきたい。今後も会員増強を含め組織強化を図っていく」と語った。

来ひんとして県警生活安全課から二名が出席し、カジノバー問題や健全営業のあり方などについて話をした。

議案審議は大野会長が議長となって進められ、平成七年度事業報告案、収支決算案、八年度事業計画案、予算案がいずれも異議なく承認された。

うち事業計画については、会員増強を重点テーマとし積極的に取り組むことを挙げている。これについて検討した結果、県内の未加入八十九店舗の実態調査を六月末までに行なった上で、会員が分担して当たることになった。

このほか「交通安全フェア」など地域催事への参加も予定している。

この後、AOUの入江昭造会長による挨拶、出席メーカーに新製品動向についての説明、情報交[illegible] 総会終了後は懇親会が開かれた。

山梨県協、臨時総会
役員態勢を強化
副会長一名増やし畑氏選任

山梨県アミューズメント施設営業者協会（事務局甲府市、日達健会長、会員十三社）は五月九日、甲府市内の「甲府バイパス・ステーキ宮」で臨時総会を開き、役員態勢を強化するため副会長を一名増員した。同総会には委任六社を含む十二社が出席した。

役員の増強は、同協会が事業活動計画の中に掲げている地域イベントへの参加、会員増強などに本格的に取り組んでいくためのもので、役員数を一名増やした。監事の畑晴夫氏（有ニュースター）を新副会長に、監事の後任に黒田泰造氏（株ナムコ）をそれぞれ選任した。

地域イベントへの参加については、今年九月上旬に開かれる老人を対象とした「いきいき山梨ねんりんピック96」の会場内に、同協会がゲーム機約十台を設置することになっている。また会員の増強については、地区別に担当役員を決め、きめ細かく活動を進めることになった。

この後情報交換が行なわれた。その中で甲府市内の電話ボックスに張られたテレクラなどのいかがわしいビラを、補導員らが撤去したことについて、NHKがニュースでその業種に触れず〝風俗営業店のビラ〟と報じた（五月九日）ことに対し、同協会はゲーム場と同一視されかねない表現だとしてNHKに申し入れた、との報告があった。

秋田県協、通常総会
役員は全員留任
福祉施設へ寄贈を計画

秋田県アミューズメント施設営業者協会（事務局秋田市、坂武会長、会員十九社）は四月十八日、秋田市内のシャインプラザ平安閣で平成八年度通常総会を開き、役員改選は全役員を留任としたほか、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。

同総会には十二社が出席。平成七年度事業報告案、決算案、八年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。

うち事業計画については肢体不自由児更生施設にゲーム機を寄贈することなどを盛り込んでいる。寄贈については秋田市内に本社がある会員が機械を提供し、そのほかの会員がメンテナンスを担当することになった。

役員改選は任期満了に伴うものだが、新年度も現在の役員態勢を続けることになり、全役員を留任とすることで承認された。総会終了後は懇親会が開かれた。

福井県協、通常総会
名称変更を決定
役員は5名全員を再任

福井県アミューズメントオペレーター協会（事務局三方郡、赤尾龍一会長、会員十三社）は三月二十九日、福井市内の「お菊」で平成八年度通常総会を開き、同協会名を変更、また役員改選の結果全役員を再選した。同総会には八社が出席した。

赤尾会長が挨拶した後、同会長を議長として議案審議が進められた。事業年度の移り変わりに伴う収支決算案などが、異議なく承認された。

協会名の変更については、AOUが求めている会員協会名の統一に応じたもので、「福井県アミューズメント施設営業者協会」に変更することを決定した。

役員改選は任期満了に伴うもので、正副会長を含む役員五名が全員再任となった。

このほか会員増強への積極的努力の確認、今年のAOU〝ゲームの日〟イベントへの参加の呼びかけなどを行なった。

同総会は午前中に開かれ、総会終了後は昼食会を兼ねて情報交換を行なった。

香川県協、通常総会
神原氏副会長に
岡山県協との交流進める

香川県アミューズメント施設営業者協会（事務局高松、外山喜平会長、正会員十二社）は四月二十三日、高松市内の「わたや旅館」で第十二回通常総会を開き、役員改選により理事全員を再任、副会長一名が新任となった。また事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。

同総会には委任二社を含む正会員九社のほか、準会員やメーカーなども出席した。議案はすべて外山会長が提案説明を行ない、平成七年度事業報告案、決算案、八年度事業計画案、予算案がいずれも異議なく承認された。

うち事業計画については前年度の内容を踏襲し、組織拡大、近県の各協会との連携、「香川・岡山交流会」の充実などを挙げている。

役員改選は任期満了に伴うもので、理事全員と監事を再任。そして会長に外山氏、副会長に高仲四郎氏を再選、もう一人新副会長に神原研志氏（株ゼムス）を選任した。

このほか役員の出張交通費として一日一万円を同協会会計から支出することを承認した。

なお「香川・岡山交流会」は香川と岡山の両協会が中心となり、四国と中国地区の交流、親睦を深めるため九二年十二月発足、今年五月までに計九回の会合を開いてきており、情報交換、ゴルフコンペなどを行なっている。

「ワンダーエッグ」で
開園以来400万人
99年2月までに期限延長

ナムコの都市型テーマパーク「ワンダーエッグ／たまご帝国」（東京・二子玉川）で五月三日の正午ごろ、九二年二月のオープン以来の入園者数が四百万人を突破した。

四百万人目となったのは東京都足立区から来た高橋雅美さん（二十三歳、会社員）で、この日は二回目。ボーイフレンドの黒田祐五（ゆうご）さんとともに、ナムコの木田新三第一テーマパーク事業部長から記念品を受けとった。四百万人目としてこの日ふたりは一日中フリープレイのサービスも受けた。

「ワンダーエッグ」は当初四年二ヵ月間の期限つきでオープン、九四年七月に「たまご帝国」を追加しており、地元および来場客の希望を受けたことなどから、九九年二月までの二年十ヵ月間の延長を決定した。

なお「ワンダーエッグ／たまご帝国」の九六年三月までの年間入園者数は八十六万千二百人、総売上げは二十九億円で、いずれも当初見込みを上回る業績となった。同社では今年六月、東京・池袋に「サンシャイン・ナンジャタウン」を開設する。

400万人目の入園者、高橋さんと黒田さん

ゲーム機販売の
プリンスが倒産

民間の信用調査機関調べによると、(有)プリンス（大阪市東淀川区、多幡博社長）が、リース部門の(株)セイミツ関西（本社同じ、三田孝社長）とともに五月十五日に二回目の不渡りを出し、五月二十四日に銀行取引停止となった。負債総額二億五千万円。自己破産を申請する予定。

プリンスは八四年設立の業務用ゲーム機販売業者で、ピーク時の売上高約十億円だが、景気後退により売上高は五億円程度に落ち込んでいた。

SFCと電話回線使った

通信対戦装置

カタパルト「Xバンド」を発売

任天堂「スーパーファミコン」（SFC）で電話回線による通信対戦ゲームができる「XBAND（エックスバンド）モデム」が、カタパルト・エンタテインメント㈱（本社東京、唐沢豊社長）から四月中旬発売となった。

これはSFCのカセット差し込み口にセットするもので（右の写真）、側面に電話回線（アナログ専用）を接続。通信速度は二千四百bps。これにアクセス一回で一度数減る「XBANDカード」を差し込んで使う。プレイヤーは同社ホストコンピューターにID登録し、対戦を申し込むと相手の電話番号を表示し一度数減少。この後プレイヤー自身が同モデムを通して相手モデムに直接アクセスし、通信ゲームを行なう。利用できるソフトは現在「スーパーストII」など三種で、今後増やされる。このほか電子メール機能もある。

モデムは一六×三三×一四㌢、重さ二百五十㌘。二十度数のカード付きで価格六千八百円。カードのみは四十度数千六百円。

SFCにセットした「XBANDモデム」。左側に電話回線を接続、右側に「XBANDカード」を、上部にゲームカセットを差し込む

タイトー「X―55」の

サービスを拡充

「遊び」やショッピング情報

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は家庭用マルチメディア機「X―55」に四月一日から、遊びとショッピングのサービスを拡大した。「X―55」は通信カラオケを主体に、TVゲームの配信も始めており、これ以外の通信サービスを拡充することになる。

「遊び」サービスとして追加したのは、①占い（四柱推命）、②競馬レース予想、③ナンバーズ宝くじ予想、④パチンコ攻略、⑤レジャー関係の天気予報、⑥カラオケの人気ランキング情報など。また「ショッピング」では、トレンドショップ（六ヵ所）、百貨店（二店）、サテイ（七ヵ所）とスポーツショップなどの情報を配信する。これらにより「X―55」の情報項目は千二百にも達する。

バンプレスト

AM事業部が

初の商談会

「マグネッくる」などを披露

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）は四月十六―十七日、松戸駅前の本社ビル九階のショールームで、また二十四日、大阪東急ホテルで、AM事業部による「第一回商談会」を開催。本社会場に約二百人、大阪会場に約百二十人の業者が集まった。

展示品のうち主な新製品は、垂直盤面に磁石でくっついた景品をアーム回転で落とす「マグネッくる」（仮称）、円筒形ケース内に積み重ねた景品をルーレットで払い出す「ガチャ王」（「キャラタワー」を名称変更）などで、その専用景品も多数展示した。

人事異動

セガ・エンタープライゼス

（5月8日）機構改革 ①アミューズメント施設グループで新規営業事業部を新設、②国内コンシューマグループでメディア本部を新設、国内コンシューマ事業本部にTOY事業部、サターン事業部、インターネット推進室、PC事業部、お客様相談室を設置、③海外コンシューマグループで欧米営業部を新設、営業部をアジア・中南米営業部に改称、またソフトマーケティング部を新設、④コンシューマR&D・生産グループでコンシューマソフト研究開発本部内に第一CS研究開発部、第二CS研究開発部、第三CS研究開発部、開発推進部を新設、⑤コーポレイトスタッフグループで総務本部に人材開発部を設置する。

（5月8日）国内コンシューマグループ・メディア本部長、天野泰元氏。

（6月27日）取締役、山田順久氏▽同、野村証券投資信託委託会長福島吉治氏。

退任（取締役）重田守氏▽同（同）藤枝純教氏。

アスモ

（5月14日）副社長（専務）遍々古一郎氏。

コナミ

（5月21日）［営業本部］営業本部長（CSソフト事業本部長）早崎友啓氏▽AM営業部長（東京支店長）宮内裕司氏▽CS営業部長（東京支店副支店長）中野務氏▽特販営業部長（AM営業部長）田中郁郎氏▽東京支店長（営業本部長兼特販営業部長）竜崎誠一郎氏。

［CSソフト事業本部］事業本部長（CSソフト事業部統括部長）古川真一氏▽CSソフト事業部長、山田政樹氏。

［AM機器事業本部］事業本部長（開発本部副本部長兼神戸開発センター所長）技術部長田中富美明氏▽AM機器事業部長（AM機器事業部統括部長）工藤陽二郎氏▽PS事業部長（PS事業部統括部長）塩田宏氏▽生産管理部長（生産本部生産管理部長）山本哲也氏。

［GM機器事業本部］事業本部長兼GM機器事業部長（開発本部副本部長兼神奈川開発センター所長）木戸秀二氏▽開発14部長、中川利昭氏。

［業務本部］業務本部長（開発本部長）CP事業部長永田昭彦氏▽サウンド統括プロデューサー兼CP事業部部長（開発本部同）福武茂氏▽デザイン統括プロデューサー兼CP事業部部長（開発本部同）霜出健治氏▽業務部長（開発本部部長）松浦浩司氏▽宣伝部長（営業本部CS営業部長）酒井雅人氏▽社長補佐（AM機器事業本部長）浦畑輝司氏。

▼機構改革＝①神戸開発センターをAM機器事業本部に統合、②PS事業部をAM機器事業本部に統合、③AM機器事業本部に生産管理部を新設、④技術研究部を技術部に改称、⑤GM機器事業本部を新設、GM機器事業部を設ける、⑥神奈川開発センターをGM機器事業本部に統合、⑦GM機器事業本部に生産管理部を新設、⑧開発本部を廃止し、業務本部を新設、業務部を設ける、⑨営業本部の宣伝室を宣伝部に昇格、業務本部に移す。

（6月27日）取締役、管理本部長兼人事部長矢野誠氏▽同、業務本部長兼CP事業部長永田昭彦氏▽同、企画本部長兼経営管理室長館野登志郎氏▽同、営業本部長早崎友啓氏▽同、国際本部長佐野誠氏▽同、CSソフト事業本部長古川真一氏▽同、AM機器事業本部長兼技術部長田中富美明氏▽同、GM機器事業本部長兼GM機器事業部長木戸秀二氏▽同、コナミコンピュータエンタテイメント東京社長北上一三氏▽同、コナミコンピュータエンタテイメント大阪社長樹下国昭氏▽常勤監査役（取締役）豊開壮吉氏。

退任（専務）福原健一氏▽同（取締役）矢野一夫氏▽同（同）瀬川泰明氏。

タイトー

（6月27日）専務HM販売本部長（顧問）宮前武彦氏▽常務総務本部長、京セラ国分工場長西垣保男氏。

ナムコ

（6月27日）取締役、開発生産統括室長朝蔭裕氏▽同、商品部長金平光雄氏。

退任（副社長）市川涛雄氏▽同（取締役）井木俊治氏。

任天堂

（6月27日）取締役、業務本部長波多野信治氏。

セガ社の国内コンシューマグループに新設されたメディア本部の本部長、天野泰元氏は五七年に読売広告社入社、七六年取締役、八四年常務、八七年五月専務となり、今年五月にセガ社入社。六十二歳。

ナムコ・ワンダーパーク彦根

迷路施設メイン

独自のアトラクション導入

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、滋賀県彦根市内で四月二十六日開業した大型SC「ビバシティ彦根」内にAMロケ「ナムコ・ワンダーパーク彦根」を同時オープンした。これはSC内の風営八号対象外ロケ「ワンダーパーク」として、相模原店に次いで二店目となるもの。

同SCの二階にあり営業面積は二千四百平方㍍。投資額は五億円。幅広い客層を対象に年間五十万人の入場者、五億円の売上げを見込んでいる。

店内は「湖底都市」をテーマに〝住宅〟〝工場〟〝未来都市〟の三つの〝街区〟に分かれ、オリジナルアトラクション三種類とAM機二百十台を設置。うちアトラクション「エマージェンシー・エスケープ」がメインとなっている。これは面積二百平方㍍の迷路施設で、〝自爆装置ベルト〟を装着し五ヵ所の自爆解除カードリーダーを探して磁気カードを差し込んでいくもの。所要時間五分で利用料金三百円。

このほか店内上部を走行する汽車「アップダウントレイン」（朝日エンジニアリングOEM）、二人乗り座席が床とともに動くCG映像シミュレーター「ピーターパンの冒険」がある（いずれも利用料金三百円）。

営業時間は十―二十四時だが、ファミリー対象フロアは二十時まで。なお風営対象外だが、八号店同様の年少者入場時間制限をしている。入場は無料。年中無休。

「ナムコ・ワンダーパーク彦根」の内部のようす

タイトーが開設した

TAC上諏訪店

ボウリング場など複合ロケ

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）はゲーム場とボウリング場、カラオケなどを複合した同社の一括直営によるAM施設「タイトーアミューズメントシティー（TAC）」の「松本店」に続く二号店「TAC上諏訪店」（長野・諏訪）を四月二十六日オープンした。

営業面積三千五十平方㍍の二階建て建物と、百五十台収容の駐車場で構成。一階にフロア面積七百三十平方㍍の八号営業ゲーム場と、風営対象外ゲームコーナーがあり、計約二百台のAM機を設置。これに隣接して二十二レーンのボウリング場と同社通信カラオケを備えた九室のカラオケルームを設置。二階にビリヤード場（九台）がある。

投資額は未公表。施設全体で初年度四億円の売上げを見込んでいる。

SFCソフトの偽物

タオエンター摘発

商標法違反で京都府警が

京都府警・生活環境課と松原署は五月九日までに、ゲームソフト販売会社のタオ・エンタープライズ（東京都豊島区池袋）の従業員、石本栄市容疑者（四三）を商標法違反（商標権侵害）の疑いで逮捕、この日京都地検に送検。また同二十日には同社社長の鈴木慎吾容疑者（五三）を同容疑で逮捕した。

昨年夏から今年初めにかけて、SFC用ソフト「スーパマリオコレクション」など計五作の無断コピー品が大量に国内で出回ったことに関する事件で、任天堂が告訴、京都府警で捜査を進めているもの。

コピー品は精巧に出来ており、オリジナル品と見間違うほどとされている。任天堂は「Nintendo」の商標権侵害で告訴したが、これは罰則が商標法のほうが「五年以下の懲役または五百万円以下の罰金」と、著作権法（三年以下の懲役または百万円以下の罰金）より重いことによる、と説明している。

スカイファン1社

日本代理店が発足

空中飛行の遊園施設「スカイコースター」のメーカー、米国スカイファンワン社（コロラド州ロングモント、ビル・キッチン社長兼CEO）の日本での総代理店、スカイファン・ジャパン㈱が四月二十六日設立された。北米以外の地域の代理権はオランダのベコマ社が持っていたが、解消されたため日本の代理店が生まれたもの。

スカイファン・ジャパン㈱＝大阪市中央区南船場三丁目六の二十五、☎243―5422、沢田毅社長。

新会社設立

アクシス商事㈱＝東京都大田区蒲田五丁目三十六の五、第十坂入ビル、☎5710―6091、市瀬龍雄社長。

㈱MJSエンタープライズ＝東京都杉並区阿佐谷南三丁目一の二十九、堀野ビル、☎3220―2443、斎藤栄喜社長。

㈱メガコーポレーション＝大阪府豊中市蛍池東町二丁目五の十七、☎06―846―0011、岡田光雄社長。

株式に改組

㈱アニマ（旧・㈲アニマ）＝東京都荒川区東日暮五丁目三十六の十一、石井ビル、☎3807―3386、秋元房男社長、長堀真美専務。

論潮

ふかした結果

「ゲームセンター等」を「八号営業」として新たに風俗営業に組み込んだ最大の理由は、「ゲーム機による賭博行為の未然防止」だった。そして前号の比喩で言えば工事（法改正）が終わり、「遊技の結果がメダルなどの数量、数字、文字その他の記号、物品により表示される遊技設備」は基本的に「八号営業」に関わる遊技設備とされ（わずかな例外もある）、その設置営業が規制されるに至った。

TVゲーム機であれなんであれ遊技の結果が数字などで表示されるものは、賭博などの行為につながるというのは皮相の見にすぎない。遊技機についての国民の認識はそれほど浅いとは思えないのである。

基本的にゲーム機はこ数十年にわたって、偶然の遊技機（つまり遊技機の本質としてはギャンブル機）と、技量を楽しむAMゲーム機に区分されている。前者では遊技自体に賭ける（ベットする）という機能が付いており、それがなければ遊技機としての意味がなくなる（現実に財物を賭けて刑法上の賭博罪を構成するかどうかは別の問題である）。

AMゲームでの得点（スコア）などが賭博罪につながることなどは、とても信じられないことと言わねばならない。もしつながるならば、すでに国内で数千万台も普及している家庭用TVゲーム機によって、大きな問題が発生しているはずだからである。

一方、「ふかした」結果、（近年の例では「カジノバー」などの）それ自体で賭博営業を連想させる営業も、「八号営業」として警察当局は申請があれば許可を出し、挙げ句の果てにその許可店を賭博罪で摘発することになった。そこでは警察当局のいう、「風俗営業を国民に社交と憩いの場を提供するという点で一定の社会的有用性のある営業と位置付け、云々」という説明は残念ながら破綻している。

基礎（工事）が間違っておれば、矛盾はますます大きくなってくる。

JOYPOLIS SEGA

複合商業施設キャナルシティ博多内
「福岡ジョイポリス」で「アクアノーバ」が始動
セガ社が"場の創造"テーマに運営

四月二十日開業以来、大変な人出で賑わっている全国最大級の複合商業施設「キャナルシティ博多」(福岡・博多)内に、㈱セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)運営によるAM施設「福岡ジョイポリス」が同時オープンし、新アトラクションを中心に連日活況を呈している。

「福岡ジョイポリス」は、セガ社アミューズメントテーマパーク(ATP)構想の六番目の施設となるもので、同社では「これまでのATPコンセプトを発展させ、各ゾーンを有機的に結合し、ステージを楽しむように感動や驚き、楽しさの共有ができるような新しいコンセプト"ファンタラクティブ"(ファンとインタラクティブの合成語)を基本に、アトラクションやゲーム機以外にもさまざまな仕掛けや遊具を設置し、遊び心に富んだ施設環境をめざした」としており、テーマは「プレイスメーキング」(場の創造)。

同ロケはキャナルシティ博多のほぼ中央部分にある建物の四―五階に設けられ、営業面積は四階二千二百平方㍍、五階二千四百平方㍍の計四千六百平方㍍。アトラクション九種類とAM機約二百台が設置されているほか、キャラクターグッズショップと委託運営によるファーストフード店がある。

同社では装飾費を含め十九億円を投資、初年度の入場者数九十万人、売上げ二十億円を目標としている。

左の写真はキャナルシティ博多の中心部分にある運河と前方はセガ社ロゴと"ソニック"を設けたジョイポリス外観の一部、上の写真は「アクアノーバ」の内部で乗客は偏光メガネをかけた後、乗り物が回転しバックの画面を見る

凝った演出で仕掛けや遊具も

「福岡ジョイポリス」でデビューした新アトラクションは映像シミュレーター「アクアノーバ」(本紙第514号に詳報)。これは前後二人ずつの四人乗りモーションベースが、三軸電動制御により揺動するもの。これを二台並べて設置し、二台が同時に前方の一つのスクリーン(高さ二・八×横幅五・五㍍)の映像に合わせて動くというシステムで、定員は八人となる。映像ソフトは海底都市をめぐる遊覧ツアーで、右目用と左目用の二重CG画像を偏光メガネで立体映像として見る方式。

初めはスクリーンに背を向けて座り、係員の説明後くるりと反転して画面に向かい、本体が五十㌢ほど上昇しスタート。係員によるナレーションで進められ、途中で指示があった時にバーの中央にある大きなボタンを八人が同時に連打し、エネルギーを補充。この補充量が一定量を超えるかどうかで、その後のストーリー展開が異なる。また係員の指示でもう一つの小さなボタンにより、怪物をやっつける場面もある。所要時間六分十五秒で、利用料金は六百円。

このほかのアトラクションは既存ATPにも設置されているもので、「VR―1」「AS―1」、内容を少し変更した「ゴーストハンターズ2」、ザップの「クレイジートラベル」「キュータッグ」、ヒューマンの「グランディッシュの館」「サイカバーン」「聖サスペリオ女学院」。利用料金は五百円または六百円。

設置機械はTVゲーム機約七十台、その他アーケード機約八十台、メダルゲーム機約五十台(メダル貸出料は一枚二十五円)、定置型乗物機一台。

このほかTVゲームのレバーとボタンをデザインした動く座席、受話器を取るとクイズなどが流される公衆電話の遊び、空き缶などを入れると音声が出るゴミ箱、煙を吹き出すマンホールや消火栓など無料の遊具や仕掛けが随所にある。

入園料は大人三百円、十四歳以下二百円。十一―二十三時営業で年中無休。

なおキャナルシティ博多は地元のデベロッパーの福岡地所㈱が八百億円(土地代除く)をかけて建設し、その関連会社のエフ・ジェイ都市開発㈱(藤賢一社長)が運営。

敷地面積は三万五千平方㍍。六つの大きなビルを連結させ延床面積は二十三万四千平方㍍あり、二百十のテナントが入っている。

広島以西の九州を中心とする地域を対象に、全体で初年度千三百万人の来客、四百億円の売上げが目標。開業当初はTDLや大阪「花博」の一日最高の入場者数を大きく上回る二十万人以上が連日押しかけ、現在でも五万人以上が訪れている。

上の写真は装飾に凝ったTVゲームゾーン、右は「キュータッグ」の入口にてプレイのようすを実演するスタッフ、下は「聖サスペリオ女学院」などの入口に並ぶ来場者ら

時空間を疾走する列車で異次元を旅するという施設全体のサブテーマストーリーをもとにデザインした独特の列車の装飾やディスプレイが配置されており、ロケ空間の凝った演出にも特徴がある

上の写真はいずれも遊び心を加えたオリジナル遊具で、左はレバーを倒すとボタンの座席が揺動するもの、右はダイヤルボタンを使った遊びの指示などの音声が受話器から流れるもの

DYNALECX MYCAL本牧

リニューアルした横浜「マイカル本牧」内
「ダイナレックス」開設
米国南部をモチーフに
マイカルクリエイトが風営8号店の大型ロケ

ニチイを中核としたマイカルグループの中でAM施設を展開している㈱マイカルクリエイト(本社大阪、斉藤和幸社長)は、大型複合商業施設「マイカル本牧」(横浜・本牧原)内にAM施設「ダイナレックス」を三月二十日オープンし、話題となっている。

「マイカル本牧」は同グループが"アーバンリゾート"をコンセプトに、SCを中心とする都市型多機能施設として八四年四月開業、今年三月と六月の二回にわたり"時間消費型マーケットへの対応強化"を目的に大幅リニューアルすることになったもの。その第一回リニューアルとしてAM施設を含むレジャー、スポーツ施設を新増設、六月には複合映画館やパチンコ店などが開業する予定となっている。

全体は一番街から十一番街まで十一棟の建物で構成、延べ床面積は十三万平方㍍で、九五年度は約千四百万人が訪れ総売上高三百三十億円だったが、今回のリニューアルで九六年度は五百億円の売上げを見込んでいる。

「ダイナレックス」は一号店を三重・桑名に昨年三月オープン以後、秋田や高松などに計六店を開設。本牧は七店目で規模は桑名に次いで大きくフロア面積が約四千平方㍍ある。なお同社では「ダイナレックス」のほか、SC内中小規模ロケ「エステラス」「アルファ21」を全国に計約七十店展開している。

写真はいずれも「ハウス・オブ・ホラー」で上は出演スタッフ、左下は内部の一場面、下はコウモリをデザインしたカーテンなどを設けた入口部分

写真はいずれも米国南部の夜の街並みを装飾に採り入れたTVゲーム機設置フロアにて

「ダイナレックス・マイカル本牧」は、十階建ての五番街「エンターテイメント&インターナショナルマーケット」棟の四階全フロアを使用。

古き良き時代の米国のノスタルジックな雰囲気と賑やかさがある陽気な南部の街を演出テーマとして、ニューオーリンズやナッシュビルなどの街並みや建物をモチーフに装飾を統一、ヤングアダルト層を主な対象として運営している。

店内は大きくアトラクション、ゲーム機、カフェバーの三つのゾーンで構成されており、カフェバーを除くAMゾーンは風営八号許可店となっている。同店の初期投資額は内装費を含め約六億五千万円、初年度六億円の売上げを見込んでいる。

アトラクションはILS運営

アトラクションは三種類設置され、これとカフェバーを含めたフロアを"アクションゾーン"(約千四百平方㍍)と呼んでおり、これらは企画会社のインターナショナル・レジャーシステム㈱(ILS、本社東京、アラン・ムーア社長)が英国から導入、委託運営している。

アトラクション三種は次のとおり。「ハウス・オブ・ホラー」=英国フェアウェイレジャー社製西洋風お化け屋敷。修道女の案内で真っ暗な館内を巡る。途中でスタッフが"ジェイソン"やコウモリ男などに扮しアクションを行なうもので、動く仕掛けなどはほとんどない。所要時間は約十分。利用料金八百円。

「レーザークエスト」=英国レーザークエスト社製対人シューティング施設。ベストを着て銃を持ち、個人戦またはチーム戦を行ない、終了後に成績をプリントアウトする。所要時間二十分(プレイ時間十分)。利用料金七百円。

「クリスタルメイズ」=英国サイバーローム社製バラエティーゲーム施設。迷路を巡りながら計二十種類のゲームを順にプレイしていく。所要時間二十―三十分。利用料金七百円。

またカフェバーは「カフェホラー」の名で五十席ある。「ハウス・オブ・ホラー」と連動して設置され、ホラー感覚の装飾でホラー映画なども上映。

ゲームフロアは若者、ファミリー、大人と客層別に大きく三区分した"フューチャーゲート"ゾーンと占い機の"アストロゲート"ゾーンで構成。メダルゲーム機五十台を含むゲーム機約二百台、乗物機とビリヤード各数台、ボールプールのほか吹き抜け部分にパターゴルフ(フレックス製)を設置。

従業員数は六十名でうち八名が社員。客層は幅広く外人客も多いためか外人スタッフもいる。営業時間は十一―二十二時(金土曜は二十三時)で年中無休となっている。

上の写真はアトラクションのフロア「アクションゾーン」の入口にて、左は「レーザークエスト」の内部でプレイ中のようす。下は「クリスタルメイズ」の一シーン

上の写真は「カフェ・ホラー」の外部壁面のデザイン、右上はノスタルジックな街並みをデザインした通路部分、下は中央部の屋外吹き抜けフロアに設けられたパターゴルフ

ゲーム音楽CD

5社7タイトル

SNK、コナミ、彩京など

業務用TVゲームの音楽を収録したCDで五—六月上旬に発売されたものは次のとおり。

SNK「アート・オブ・ファイティング龍虎の拳外伝」を収録した同「アレンジサウンドトラックス」が五月二日に、またタクミ／タイトー「究極タイガーII」の音楽CD「究極タイガーII／TAKUMI」と彩京「戦国ブレード」の同名音楽CDが五月十七日に、いずれもポニーキャニオンのサイトロンレーベルで発売となった。なおザウルス「超鉄ブリキンガー」の音楽CDは発売日が変更になり、同レーベルで五月十七日発売された。

またカプコンの「D&Dシャドウ・オーバー・ミスタラ」の音楽CDが、ビクターエンタテインメントから五月二十二日発売となった。

コナミの「セクシーパロディウス」の同名音楽CDと、「沙羅曼蛇」を収録したCD「矩形波倶楽部プロフュージョン・SALAMANDER」が五月二十二日、同「進め！対戦ぱずるだま」の同名音楽CDが六月五日、それぞれキングレコードから発売となった。

まず「龍虎の拳外伝」は新世界楽曲雑技団によるアレンジ版のアルバムで、声優によるドラマも収録。同ゲームをもとにした特別書き下ろし小説付きで価格二千五百円。

「究極タイガーII」はオリジナル曲とSEのほか作曲者によるロック調のアレンジ曲も収録。また同ゲームの開発担当者である弓削雅念氏による各ステージのワンポイントアドバイスを収めた解説書付き。〝1500シリーズ〟で価格千五百円。

「戦国ブレード」も同シリーズで、和楽器中心の楽曲でオリジナル曲、SEのほか、豊富なキャラクターボイスも収録し千五百円。

「シャドウ・オーバー・ミスタラ」は、カプコンサウンドチームによるオリジナル全曲と、同ゲームのBGMをアレンジしたイメージサウンドを含め計三十九曲を収録しており、価格二千円。

コナミの音楽CDはすべて〝コナミレーベル〟のアルバムで、コナミ矩形波倶楽部の演奏によるもの。

「セクシーパロディウス」は、同ゲームのオープニングからランキング表示までのオリジナルとアレンジ曲のほか、海外バージョンの倉庫ステージで流れる音楽を含め計四十四曲を収録。同ゲーム開発者からのメッセージ付きで二千二百円。

「SALAMANDER」は、TVゲーム「沙羅曼蛇」と同「2」の二作の中から十曲を選んでアレンジするとともに、矩形波倶楽部のスタジオライブレコーディングによる一曲を加え計十一曲を収録。三千円。

「進め！対戦ぱずるだま」は、同ゲームの初級、中級、上級、対戦の各モードや大中小のボス登場時などのパンクロック調音楽十八曲と、エンディングでのキャラ別音楽十一曲のほか、横山智佐が歌う〝ぱずるだまの歌〟とそのカラオケ、同ゲームに使われなかった曲など計三十四曲を収録したもの。二千二百円。

タイトー「X2000」ベスト20 3月分

	前回	タイトル	アーチスト
1	16	名もなき詩	Mr. Children
2	1	DEPARTURES	globe
3	7	空も飛べるはず	スピッツ
4	19	ガッツだぜ!!	ウルフルズ
5	2	Chase the Chance	安室　奈美恵
6	9	幸せになりたい	内田　有紀
7	4	I BELIEVE	華原　朋美
8	—	バンザイ～好きでよかった～	ウルフルズ
9	—	そばかす	JUDY AND MARY
10	24	グロリアス	GLAY
11	6	Hello, Again～昔からある場所～	MY LITTLE LOVER
12	—	FOREVER	岡本　真夜
13	3	ズルい女	シャ乱Q
14	11	TOMORROW	岡本　真夜
15	8	Body Feels EXIT	安室　奈美恵
16	34	夢見る少女じゃいられない	相川　七瀬
17	5	My Babe君が眠るまで	シャ乱Q
18	—	I'm proud	華原　朋美
19	14	ロビンソン	スピッツ
20	—	プライマル	オリジナル・ラブ

ヨーロッパAM通信

欧州中部地区の市場映す催しに

ギャンブル機が主役のチェコ展

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】チェコ共和国の展示会、「スヴェト・ザバヴィ（ワールド・オブ・エンタテイメント）96」（五月二—四日・プラハ）は、チェコのと言うよりもヨーロッパ中部地区に向けてのギャンブル機とAMゲーム機の催しとなった。

というのは、ここ数年開催されてきた隣国ハンガリーとポーランドの展示会（HuniaとWOAM）が今年キャンセルになった上、他の隣国でもうまく行かなかったという事情があるためだ。これを機会にチェコのショーから欧州中部地区のショーへと名実ともに成長するには、主催者側は出展社や来場者の受け入れ態勢や、この地区での業者協会との連携、具体的なプログラムなど、すべてを見直さなければならなくなる。

この地区ではもうひとつだけ、実績のある展示会がある。スロバキアショーがそれで、今年は十一月に予定しているが、法改正の実施時期に合わせるとしており、日程が繰り上がるかも知れないとのことだ。

「スヴェト・ザバヴィ96」は、ヨーロッパの他の展示会と同様、来場者は昨年に比べて少なかったが、ほとんどの出展社は不満を述べなかった。来場者の質とショーの成果に満足したからだ。

ことにオランダ、オーストリア、ドイツ、英国その他ヨーロッパ各国の多くの会社からトップクラスの人たちが来ており、このショーがチェコおよびこの地区の重要な催しになっていることを示すものとなった。

例えば英国のディスレジャー社のボブ・ディス社長がそうであり、子会社ディスレジャー・プラハ社を盛り上げるために来て、素晴しい小間でセガ社「マンクスTT」などを紹介していた。大きな会社が広い範囲の製品を出品するというケースが多かったが、これもヨーロッパ中部地区のためのショーへの移行を思わせるものとなった。

チェコ共和国では外国からの観光客が毎年増加しており、観光は大きなビジネスになっている。これら観光客はチェコをヨーロッパツアーに組み込んでいたり、あるいはドイツやオーストリアからの一日だけのツアーとしてやってくる。

なぜかと言うとチェコには安くて質の良いワインと食事が待ち受けているからだ。この国を訪れた人は、立ち並ぶレストランと、そのメニューに驚くほどである。このことは、観光客の来る多くのロケーションに遊技機を設置している業者にも利益をもたらしている。

チェコにある有力業者の多くは、オランダや英国、オーストリアなどの系列にある。その大部分はギャンブル機のオペレーターであり、機械の販売、輸出も手がけている。しかし、それ以外にチェコの独立系の業者の活躍も目立ってきた。

例えばコマックス社は英国エレクトロコイン社のギャンブル機「ロイヤルルーレット」を販売しており、それでかなり稼いだ。こうした英国、オランダ製のギャンブル機のほうが、チェコではTVポーカーよりも人気が高い。一方、輸入品の多くはいぜんとしてこうしたギャンブル機ではあるが、ある種のロケーションではギャンブル機以外のものに関心が移りつつある、とされている。

97年に新法施行

「スヴェト・ザバヴィ96」の出展社は約百五十社だが、これには遊技機関連業者のほか、ホテルやバーなど他のレジャー施設関連の業者も含まれている。遊技機関連ではこれまで以上の意欲的な出展が目立った。コマックス社はボウリングのレーンを初めて出品したし、バーチャルリアリティ協会は最新技術を紹介した。また業者協会連合会のUNASOは、新法をめぐるいくつかのセミナーを開催した。

新法というのは宝くじやカジノ、ビンゴ、ギャンブル機運営など賭博に関係するもので、今年七月に改正点が発表され、九七年一月に施行される予定になっている。主な改正点は課税強化と未成年者入場禁止であるが、「遊技場」の定義なども行なわれる見込みだ。チェコでは九一年に賭博関係法が導入される二十年も前からギャンブル機市場があったとされている。

現行法でのギャンブル機の一回の賭け金は二クラウン（一クラウンは約四・二円）、一回の最高払い出しは三十クラウンと定められている。施設税は一台年間二万五千クラウンである。これらの遊技機をオペレートするには許可が必要となる。

チェコでは約五万台が設置運営されており、年間一万台が新しい機械と取り替えられている。ロケーション自体の制限はない。

チェコで大変人気のある電子ダーツ機について触れないわけにいかない。この国では年間三百もの地方予選があり、今回のショーに合わせて決勝大会「ボヘミア・ダートカップ96」が催された。二十台の電子ダーツ機を並べて行なわれており、賞品はなんとドイツ製の乗用車である。これにはテレビ局を含むマスコミも参加している。

出展内容のほとんどはギャンブル機だが、AMゲーム機も少しあった。まずディスレジャー・プラハ社は、セガ社「マンクスTT」のほか「バーチャコップ」、「セガラリー」、ミッドウェー社「キラーインスティンクト2」、「アルチメット・モータルコンバット3」、フリッパーでは「フーダニット」、「ジャックボット」など。同社は「ターボチェンジ」などのギャンブル機も紹介した。

フォーブス・トレード社はナムコ「アルペンレーサー」、「サイバーサイクルズ」、「タイムクライシス」などAMゲーム機を出品。また「スーパーロール」、「スーパーウィン」などのギャンブル機も紹介した。

オランダ系のベルティメックス社もナムコ「アルペンレーサー」、コナミ「ミッドナイトラン」などのAMゲーム機と、英国エースコイン社「スーパークラブ」、「スーパーバンク」などのギャンブル機を出品した。

中古フリッパーを集め出品したのはデルタ社、ケルナー社、ボサド社。「ジャッジドレッド」、「ラストアクションヒーロー」、「ジュラシックパーク」、「ロッキー&ブルウィンクル」、「ダーティーハリー」、「コルヴェット」など多数陳列された。

ギャンブル機関係ではカジノバ社が「ジャックポット・ジョーカーズ」など、キメックスノバ社が「ランダムリプレイ」など、フェアプレイ・トレード社が「エキストラプレイ」など、クリフコス社が「ラスベガス」など、ジリン・マチック社が「アドミラル・リバティカード」など出品。

〝世界にゲームを〟をモットーとするインテグラル社は一連のTVスロットマシン、TVポーカー機（オーストリア製）を出品した。またバンプ社は「スーパーロール」など、ジャンプ社は「ジャンプ」や「バンク」など、ウルテックス社は「サピト」など、エラム社は「ツェッペリン」など、サイノット社は「キング・ツト」、「ジャック・バンハム社は「デイトナ300」などのギャンブル機を紹介した。

電子ダーツ機はボフォトロニックス・トレード社、シンパクト・トレード社、ジリン・マチック社などから出品されていた。

(Martin Dempsey)

96 Exhibition World of Entertainment
2. - 4. 5. 1996
Průmyslový palác
Výstaviště Praha
Czech Republic

右側上の写真はディスレジャー・プラハ社の小間で（左から）マーチン・ザイク氏、ケビン・ホーリハン氏、ボブ・ディス氏。下はフォーブス・トレード社の小間で（左から）マリアさん、カレル・ハマー氏、ドラホスラ・カレジャ氏

左側上の写真はベルティメックス社の小間でエースコイン社フルーツマシン「メガミステリー」と（左から）ウラジミール・ウォベッキー氏、ヤン・フローン氏。下の写真はチェコのバーチャルリアリティ協会の小間のようす

コマックスレジャー社のヤン・スプト社長と同社が発売している「ロイヤルルーレット」

THE KING OF Fighters '96

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
©SNK 1996
TM

出るぞ！'96。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96、この夏開幕！

格闘ファン待望のK.O.F.シリーズ最新作、いよいよアーケードに登場。
今年は、どんなファイターズが旋風を巻き起こすのか？乞うご期待!!

NEW

高収益の決定版！ コンパクトクレーンゲーム機 ネオミニ新登場!!

コンパクトクレーンゲーム機「ネオミニ」は、置き場所を選ばない省スペース設計。ゲームセンターはもちろん、あらゆるロケーションで、空きスペースやデッドスペースの活用を実現し、さらなる集客・収益アップに貢献します。

●使用電源：AC100V(50/60Hz)
●消費電力：45W ●本体重量：31kg
●本体外形寸法(mm)：幅488×奥行518×全高784

ネオミニレッド

ネオミニでは5種類のツメを同梱。景品に合わせて自由に交換でき、捕獲率の調整も思いのままです。
●標準爪●平爪●直爪●山爪
●バケット爪(お菓子やキャンディもつかめます。)

オプション

置き場所に合わせていろいろ選べる！
ネオミニ用スタンド
本体同様に6つのカラーバリエーションを用意。
(高さ750mmと600mmの 2タイプから選べます。)

アイキャッチ効果バツグン！選べる6つのカラーバリエーション。

ネオミニグリーン

ネオミニピンク

ネオミニイエロー

ネオミニホワイト

ネオミニパープル

オシャレでカワイイ景品たちが続々登場!!

オートフラッシュキーチェーン
OP価格28,000円7種類（100個入り）
かわいいキャラクターが揺れると光る！
暗い場所でもよく目立って安心です。
●サイズ：本体部4cm程度 PP袋入り

OP価格29,600円 5種類（80個入り）
今夏発売の超話題RPG「サムライスピリッツ武士道烈伝」で大ブレイク間違いなし！ サムスピ"キャラクターのお洒落で素敵なタペストリーです。
●パッケージサイズ：10×20cm程度 © SNK 1993.1994.1995

今年最大の話題作、
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
関連アイテム続々登場！

◆新登場！最新アミューズメントマシンの数々。◆

［POPカードタイプ］筐体タイトル部を店名ロゴや告知POPに差し替えできます

スーパーネオ29-CP（POPカードタイプ） スーパーネオ29-CS（スタンダードタイプ）

スーパーネオ29キャンディ
●29インチCRTカラーモニター搭載 ●使用電源：AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力：120W ●重量：94kg ●外形寸法(mm)：幅710×奥行890×全高1,717

スーパーネオ29-N4

スーパーネオ29ネオジオ4スロット
●29インチCRTカラーモニター搭載 ●使用電源：AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力：120W ●重量：96kg ●外形寸法(mm)：幅710×奥行890×全高1,450

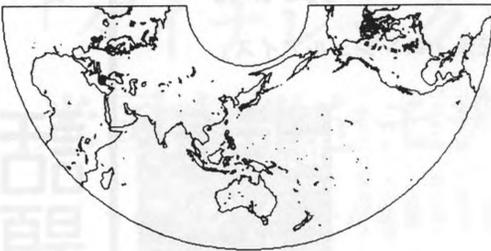
キャンディカプセル
●使用電源：AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力：70W ●本体重量：89kg ●外形寸法(mm)：幅680×奥行970×全高815

ネオ50Ⅱ
●50インチPTVモニター(2周波数自動切換対応)搭載、NEO-MVH MV2標準装備/JAMMA基板搭載可能 ●使用電源：AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力：210W ●総重量：300kg ●標準設置寸法(mm)：幅1,146×奥行2,000〜3,200(調節可能)×全高1,900

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。画面はハメコミ合成です。●NEOGEOはSNKの商標です。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店販売 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
東京特機事業部 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422
札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ユニスタ・フロリダで 立体ターミネーター2

3D3画面の大きなアトラクション

ユニバーサルスタジオ・フロリダ（オーランド）で四月二十八日、大歓声が起こる中で新アトラクション「ターミネーター2／3D」がオープンした。六千万ドル投資して作られたもので、テーマパークのアトラクションとしては珍しいほど大きな反響を呼んでいる。

「ターミネーター2／3D」は、ランドマークエンタテイメント社が企画開発し、MCAリクレーションズ・サービス社が制作した立体映像シアター。映画「ターミネーター2」をベースにしており、ジェームズ・キャメロン監督がアドバイスし、デジタルドメイン社が特殊なCG映像など担当した。

客席は七百人分で、高さ七㍍、幅十五㍍の大きなスクリーンが三つ設けられ、アイワークス社による七十㍉フィルムでかつてない大がかりな立体映像が出現する。客席自体は映像シミュレーターのように動くわけではないが、いくつかの場面で動く。

立体映像自体は約十二分間だが、「T―70型」と呼ばれるターミネーターとの壮絶な戦闘に観客が巻き込まれ、これまでにない感動を与えることになる。なお「T―70型」ターミネーターは、二〇二九年の未来からやってくる「T―800型」よりもっと初期のタイプとして、このアトラクションのためにキャメロン監督が考え出したもの。高さ二・四㍍、幅一・二㍍ある金属製で、六体登場する。

このアトラクションはもとの映画を作ったスタッフ、俳優たち、特殊映像制作チームが再び結集して作り上げた点でも画期的だとされている。

ユニバーサルスタジオ・フロリダは「ターミネーター2／3D」を加えることで、またひとつ大きくなった。一方、西海岸にあるユニバーサルスタジオ・ハリウッドでは六月にも「ジュラシックパーク・ザ・ライド」をオープンする予定。この新アトラクションは一億ドルかけて制作された。なおオーランドとハリウッドにあるユニバーサルスタジオは、いずれもMCA社のテーマパーク。

スペインのガエルコ社 3Dドライブ機

9月に3タイプ発売予定

スペインのTVゲーム開発メーカー、ガエルコ社が今春発表したTVドライブゲーム機「スピードアップ」は、DX型とツイン型、そしてシングル型の三タイプで九月にも出荷される予定。

同社によると「スピードアップ」は、三年がかりで開発した3Dゲーム（CGゲームとは言っていない）。シットダウン型のキャビネットで、四台までリンクできる。

同社はヨーロッパでは珍しいTVゲーム開発メーカーのひとつ。これまで基板タイプのTVゲームしか開発していないが、「ワールドドラリー」で成功、「タッチ&ゴー」まで出荷してきている。バルセロナに本社があり、今春「スピードアップ」をイタリアの「エナダスプリング」、スペインの「トレモリノス」で披露して注目された。

Gaelco's "Speed Up"

レジャーエイシア96 カプコンが出展

FEC向けでゲーム関係わずか

シンガポールで初めて開催された「レジャーエイシア96」（三月二十一―二十三日、コンベンションセンター）は、AMゲーム場からファミリーエンタテイメントセンター（FEC）、そしてテーマパークまで広範囲にカバーするもので、TiLE（トレンド・イン・レジャー&エンタテイメント）アジアと併催された。しかしその評価は厳しいものがある。

レジャーエイシア96には、十八ヵ国から百三十社が約八千平方㍍の展示スペースに出展、三十七ヵ国から五千三百五十五人が登録入場した。これは主催者のレジャーエイシア社、運営会社のMPコンベンションズ社が発表した。セミナーには二十五ヵ国から二百五十人が参加した。登録料は千七百五十シンガポールドル（約十三万円）と高いのも特徴。

AMゲーム機関係の出展はたった六社しかない。最大の小間となったレジャー&アライド社（LAI、オーストラリア）、それに地元シンガポール最大のディストリビュータであるアシュビー・マーケティング社（コー・ボン・シン社）、日系のカプコン・エイシア社（香港）、日本のK&U、ママトップ、そして光線銃のキューザーUSA社である。

LAI社はナムコ「エースドライバー・フォーミュラー」四台セットなど出品、アシュビー社もアトラス／セガ社「プリント倶楽部」など充実させた。カプコンは「ストリートファイター・ゼロ2」など出品した。K&U、ママトップは中古機専門をアピールした。

ほかは大型、小型の乗物機メーカー、電子ダーツ、ミニチュアゴルフなどのディストリビュータなどで、世界的なメーカーの出展はわずかだった。このためLAI社などは「当初の予定とかなり異なる」と不満を示すほどだった。

シンガポールでは香港AIC社による「テーマパークス&アトラクションズ」が毎年八月ごろ開かれているが、「レジャーエイシア」はそれより大規模なのでましかも知れない。しかし高すぎる登録料など、これらはあまり大衆的な展示会とはとても言えない。

米国3Dfx社の CG基板に関心

WMS社が本格採用決める

米国の3Dfxインタラクティブ社（カリフォルニア州マウンテンビュー、ゴードン・キャンベル会長兼CEO）が開発した業務用CGシステム「システム3D」を、ウィリアムズ社などを擁するWMSインダストリーズ社が採用することが明らかになり、話題となっている。

「システム3D」の中心となるのは「ヴードゥーグラフィックス」と名付けられたCG基板で、TVゲーム開発メーカーの注文に合わせるカスタム制に大きな特徴がある。これを採用すれば、低価格で高度なCGゲームを開発、製造できるというのがセールスポイントである。同社によると、このCG能力はセガ社「モデル3」と並ぶか、それ以上にもなると言う。

「ヴードゥーグラフィックス」はこれまで、データイーストやジャレコがテストしているが、本格導入するのはWMS社が初めてとのこと。3Dfxインタラクティブ社は九四年三月に設立されたシステムメーカーで、キャンベル会長自身がインテル出身のハイテク技術グループとなっている。

3Dfx社による開発画面見本

ギリシャで導入 ゲーム機免許税

オペレーターに大きな危機

TVゲーム機やフリッパーなどAMゲーム機しか設置運営を認めていないギリシャで四月、高いオペレーション免許税が大蔵当局から発表され、業界は大きな危機に直面することになった。免許税はロケーションのある地方の人口によって異なるが、一台年額十万ドラクマ（一ドラクマは〇・四円）から一万五千ドラクマまでで、人通りの多い場所のゲーム場でだいたい八万ドラクマといったところだ。

ギリシャ市場ではTVゲーム機が基板もの十四万台、完成品タイプ二千台、フリッパーが二千五百台、ビリヤードとテーブルサッカーが五千台という規模で、そう多くないが、今回の免許税導入で約七割が廃業せざるをえなくなる、と言われている。

オペレーター協会のPEKAMPSも、メーカー／ディストリビューター協会のSEKEPもこれという成果を挙げていないが、減税を求めている。所得税、付加価値税（VAT）の上さらに免許税とはひどすぎるが、課税そのものには反対していないというのも情けない気がする。

International Trade Show

Show	Date
TiLE'96 (Maastricht, Netherland)	Jun. 11-13
GTI (Taipei, Taiwan)	Jun.29-Jul. 1
Salex'96 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 25-27
Tokyo Game Show (Tokyo, Japan)	Aug. 22-24
EBE (Maastricht, Netherland)	Sep. 5-7
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Sep. 12-14
LIW'96 (Birmingham, U.K.)	Sep. 24-26
AMOA Expo'96 (Dallas, U.S.A.)	Sep. 26-28
World Gaming Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 1-3
AL Preview (London, U.K.)	Oct. 9-10
Fun Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 9-12
FER-Interazar (Madrid, Spain)	Oct. 10-11
ENADA'96 (Rome, Italy)	Oct. 17-20
Park Show (Remini, Italy)	Oct. 24-26
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Oct.30-Nov.1
E3 Tokyo (Chiba, Japan)	Nov. 1-4
AMOAQ'96 (Gold Coast, Australia)	Nov. 5-9
Norsk Automatmesse (Oslo, Norway)	Nov. 15-16
Slovakia Show (Bratislava, Slovakia)	Nov. 15-17
IAAPA'96 (New Orleans, U.S.A.)	Nov. 20-23

話題のマシン

空中と地上でコミカルな技と動き

女性のみで格闘

テクモの「闘姫伝承・エンジェルアイズ」

テクモ㈱(本社東京、柿原彬人社長)から、TV対戦格闘ゲーム「闘姫伝承・エンジェルアイズ」が六月六日発売となる。

これは八人の天使たちが一人の"大天使"を決めるため、地上のギャルに乗り移って戦うという設定で、キャラクター全員が女性で使う技がコミカルなのが特徴。なお一部のキャラにCGレンダリングを使用している。八方向レバーと四つ(パンチとキックの各強弱)のボタンを操作する。

ゲームは体力ゲージによる三本勝負制。画面下部に感情ゲージがあり、ダメージを受けるたびにゲージが上昇し、いっぱいになると感情が爆発して必殺技が使える。技の主なものは空中でも使用でき、ボタンにより方向が異なる連続技、縄跳び攻撃、強力なバレーボールスパイクや巨大しゃぼん玉攻め、指パッチン攻撃、相手をクマに変身させるガス、車輪と化して攻撃する風、相手を投げた後で何回も踏みつけるダンシング攻め、ハチミツを相手に塗りつけてなめる攻撃、一瞬別の場所に移動するテレポートなどが、キャラの漫画的な動きとともに展開。

基板OP価格十六万八千円。「でろ～んでろでろ」からの改造ROMキット九万八千円。

闘姫伝承・エンジェルアイズ

カプコン「CPSII」16弾

対戦格闘パズル

「パズルファイターIIX」

TVパズルゲーム「スーパーパズルファイターIIX」が、㈱カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)から六月十九日発売となる。

これは同社「CPSII」第十六弾となるもの。内容は落ち物パズルだが、対戦形式になっており、ゲーム進行に合わせて画面中央でキャラが格闘するというもの。四方向レバーと二つのボタンを操作する。

キャラは「ストII」シリーズと「ヴァンパイア」から計八人を採用し、デフォルメされている。落下物は宝石で四色あり下部で並べるが、消すためにはランダムに出てくる同色アイテムが必要で、これをくっつけると縦横に並んだ同色の宝石が消え、相手画面に送り込みキャラが攻撃を加える。とくに同色宝石四つを四角に並べると巨大宝石となり、一定時間(宝石にタイマー数字を表示)相手への攻撃がパワーアップし、一発逆転も可能となる"カウンタージェム"が使える。このほか連鎖消しもあり、その量に応じてキャラが異なる技を出し格闘する。

一人用はコンピューターと、二人用は相手と対戦。初心者向けハンデモードもある。ソフト基板OP価格十一万九千円。

スーパーパズルファイターIIX

アタリゲームズ社製

2Pバスケット

マルカ「フープ・イット・アップ」

米国アタリゲームズ社製アーケードゲーム機「フープ・イット・アップ」が、マルカ㈱(本社東京、加藤定社長)から五月上旬発売となった。

これはバスケットボールのゴールシュートをテーマとしたもので、オリジナル機のリデムプション機構を景品払い出し機構に変更。

ボックス内の盤面に三つのゴールネットが縦に並んでおり、下部にはバスケットコートをデザインしたパネルが斜めに設置されている。操作部分に特徴があり、実物より一回り小さいバスケットボールの上半分をデザインしたボタンを設置。これを叩くごとにピンポン玉一個が弾かれて前方へ飛び出してシュート。ゴールネットに入れて得点を重ね、一定得点以上で景品が払い出される。二人同時プレイも可能で、ボックス内が左右に二分割されており別々のフィールドでプレイする。OP価格九十八万八千円。

同機専用景品にミニバスケットボール(六種九十六個入り三万円)とNBAリストバンド(十種百個入り三万円)を用意。

フープ・イット・アップ

2人乗りバッテリーカー

トラネコが走る

日邦の「いたずらにゃんこ」

日邦産業㈱(本社名古屋、岡屋裕造社長)から、バッテリーカー「いたずらにゃんこ」が、三月以降発売となっている。

これは同社"ミニポーター96"シリーズのうちの一機種で、トラネコをデザインしたもの。

黄色と茶色を基調にした配色で、魚を口に食わえ横目でにらんだネコの大きな顔は、アイキャッチ効果も高い。ハンドル部分に盛り上がった安全パッドが取り付けられており、ぶつかった場合の安全性も配慮。作動中にメロディーが流れる。重さ八十㌕と従来品より軽量化し、バッテリーも一回の充電で五時間の連続走行が可能となっている。利用一回につき九十秒、百二十秒、百八十秒の三段階に切替え可能。メンテナンスも簡略化された。二人乗りで価格四十五万円。

いたずらにゃんこ

話題のマシン

60年代以降の主なプロ野球選手が登場

OBチーム追加

ナムコの「スーパーワースタ96」基板

TV野球ゲーム「スーパーワールドスタジアム96」が、㈱ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から六月四日発売となった。

"ワースタ"シリーズの業務用はこれで八作目となるが、同名の家庭用ソフト発売以来十年目となるため、同社では「ワースタ十周年記念」としている。

「96」の特徴はプロ野球のOBチームが追加されたことで、六〇―九〇年代の主なOB選手八十八人が各年代ごとに一チーム、計四チームを構成。六〇年から現在までの主なプロ野球選手が総登場することになり、例えばOBの稲尾投手とイチロー、あるいは七〇年OBの王選手、九〇年OBの掛布選手などとの対決もできる。これにUSAチーム(実名ではない)も含め、合計十七チームに増えた。

二人同時プレイでは途中参加も可能となった。この場合は三イニング対戦後、勝者がコンピューターと試合を続けることになる。操作方法などは従来と同じで八方向レバーと三つのボタンを使用。現役選手は最新データを採用。基板販売でOP価格十四万八千円。

スーパーワールドスタジアム96

エアーホッケーを改良

音響と電飾加え

友栄から「エアーサッカー」

㈱友栄(本社東京、内田博社長)から、エアーホッケー式ゲーム機「エアーサッカー」が三月以降発売となっている。

これは同社が、米国イマジネーション・レジャー社製エアーホッケーを改良し、サッカーバージョンにしたもの。

サッカーボールをデザインしたパックを二人で打ち合う。ゲーム中にJリーグの「ウィ・アー・ザ・チャンプ」のメロディーが流れる。キャビネットはブラックで、中央にネオンライトが走るパイプがあり、その上にスコアのデジタル表示パネルと注意看板が取り付けられている。ゲームはタイマー制で一分半―八分半の切替え可能。側面にはパックの飛び出し防止用の透明ガード付き。大きさは一二七×二六二×一八六㌢(看板含む)。OP価格九十三万円。

エアーサッカー

乗物"いけいけシリーズ"

雲に乗り揺れる

バンプレストから「ドラえもん」

定置型乗物機「いけいけシリーズ・ドラえもん」が、㈱バンプレスト(本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長)から四月中旬発売となった。

これは同社の一人乗りコンパクトタイプ"いけいけシリーズ"の新作で、"ドラえもん"と一緒に雲に乗ってふわふわと揺れ動くようすをデザインしたもの。

赤、黄、緑、青とカラフルなラインが入った座席に、"ドラえもん"と向かい合って座る。硬貨投入で四十㍉カプセルに入った景品がおまけとして払い出され、ボタンでスタート。音声"ドラえもん"のおしゃべりが流れる。

動きは前後へのゆっくりとしたピッチングで、作動時間は九十秒。本体の大きさは幅約八八㌢、奥行き八七㌢、高さ八二㌢。OP価格二十九万八千円。別売の専用カプセル景品は一カートン六百個入りで、OP価格一万五千円。

いけいけシリーズ・ドラえもん

2人用プライズゲーム機

大中小の景品で

トーゴ「コンビニパレード」

㈱トーゴ(本社東京、山田敷夫社長)から、プライズゲーム機「コンビニパレード」が近く発売となる。

これはベルトコンベアのフックに吊り下げられた景品を回転バーで落とすというもので、二人用。ベルトコンベアは上中下の三段から成り、小さなものからかなり大型の景品まで使用できるのが特徴。ずらりと吊り下げられた大中小の景品が左から右へゆっくりと流れていくようすは、アイキャッチ効果もある。

プレイヤーは硬貨投入後、三段から好きな景品がある段をボタンで選択。次にその景品が手前に回ってきた時に再びボタンを押すと、各段の内側に設けられた一本のスチールバーがゆっくりと回転し、フックを押して斜めにする。これで吊り下げられた景品がうまくフックから外れて落ちると、そのまま下部の景品払い出し口に出てくるというもの。

ベルトコンベアの動く速度とバーの回転とのタイミングが難しいが、それらの速度を変えることにより難易度の調節が可能。引き戸式の前面ガラス開閉により景品の補充ができる。定価百十万円。

コンビニパレード

話題のマシン

（第515号～第518号）

デカスリート
「ＳＴ－Ｖ」対応CGスポーツゲーム。陸上10種競技“デカスロン”を採用。基板標準価格22万２千５百円、カートリッジ15万円。　【セガ社】No.518

オーバートップ
「ネオジオ」ソフトのドライブゲーム。正規コースのほか独特の裏道も設定しゲーム展開に幅がある。カセットOP価格８万８千円。【ＡＤＫ／ＳＮＫ】No.518

ゼビウス３Ｄ／Ｇ
「システム11」によるCGシューティングゲーム。名作「ゼビウス」を３Ｄ形式画面でリニューアルし新武器追加。基板OP価格17万８千円。【ナムコ】No.518

マンホールパニック
ボール投げのカーニバルゲーム機。ランダムにふたが開くマンホールにボールを入れ、盤面上で水道管をつないでいく。OP価格90万円。【真砂工業】No.514

アルペンキャッチャー
スキーをテーマとしたプライズゲーム機。リフトで上った後、滑り落ちてくるカプセル景品をキャッチする。OP価格68万円。【大平技研工業】No.514

ラリーポイント
レバーでラケットを左右移動させ、転がってくるボールを弾き返していくアーケード機。景品払い出しもある。OP価格59万８千円。【ＩＭＳ／テクモ】No.514

つかみどりらんど
ＬＥＤじゃんけんに勝てばボックスの窓が開き、手を入れて景品をつかみ取ることができるというプライズ機。OP価格39万８千円。【バンプレスト】No.513

ジャンケンゲームあっちむいてホイ／
“あっち向いてほい”の遊びをＴＶゲームに採用。通常のじゃんけんと同じ手の動きで操作できるレバーを使用。OP価格68万円。【データイースト】No.518

ガンブレードＮＹ（ＳＤ）
同社同名機のスタンダードタイプ。敵キャラは状況の変化に応じその都度違った動きをする。29インチＴＶモニター使用。標準価格135万円。【セガ社】No.518

ステップオン
レバーで方向を決めペダルを踏んでボールを飛ばし、前方のリングに入れていくアーケードゲーム機。景品払い出し装置付き。定価90万円。【トーゴ】No.517

ワニワニパニック　2
モグラ叩き式のアーケードゲーム機でバージョンアップ版。ラップ音楽に乗って顔を出すワニをハンマーで叩いていく。価格94万円。【ナムコ】No.516

パックキャップ
“パックマン”キャラを使ったプライズゲーム機。皿に乗せたカプセル景品を、モンスターの攻撃を避けながら上へと運ぶ。価格75万円。【ナムコ】No.516

レインボーグラス
カーニバルタイプのボール投げゲーム機。前方に並ぶ60数個のコップ（３色あり得点が違う）にボールを入れていく。標準価格115万円。【タスコ】No.516

ネオミニ
超ミニタイプのクレーン機で設置場所を選ばない。クレーンの爪が５種類付いており、景品の形状に応じて交換できる。OP価格29万８千円。【ＳＮＫ】No.516

すーぱーぷよぷよぴんご
プライズマシン。ボタンでボールが飛び跳ねて穴に入り、指定通りに並ぶと景品が払い出される。OP価格29万８千円。【バンプレスト】No.515

総目録索引

おっとっと
魚釣りをテーマとしたプライズゲーム機。磁石のエサで金具付き景品を吊り上げる。OP価格129万８千円。【上尾工業／ウェッブシステム】No.518

ポカポカ・サタン
ＴＶモグラ叩き式ゲーム機で２人用。画面上の怪物やコウモリなどを叩いて倒し魔王から姫を救う。３ラウンド制。OP価格77万円。【カトウ製作所】No.518

プロップパイレーツ
カーニバルタイプのボール投げゲーム機。５つの窓から顔を出す海賊にボールを当てる。一定得点以上で景品を払い出す。定価146万８千円。【トーゴ】No.518

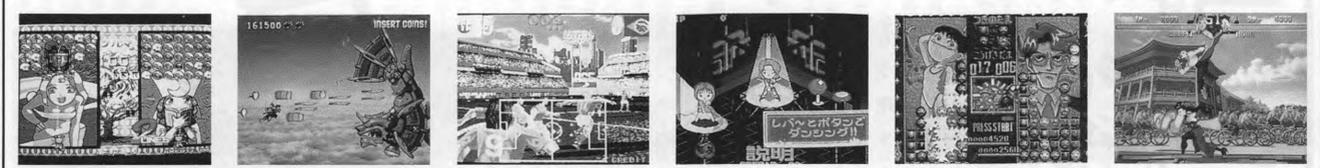
シンデレラマジック
プレイヤーの顔を前世、未来、理想のタイプ、性転換や２人の顔を融合した場合などの顔に変えてプリントアウトする。標準価格185万円。【タイトー】No.518

総目録　No.94

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸アーケードゲーム機（プライズマシン、占い機を含む）、❹乗物機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部前回からの繰り越し）

コンゴ
米国ウィリアムズ社製フリッパー。同名ＳＦ映画をもとに、動くゴリラを設置したミニフィールドなどが設けられている。標準価格70万円。【タイトー】No.517

ゴールデンアイ
米国セガ・ピンボール社製フリッパー。映画「００７」がテーマ。磁石式のパラボラアンテナなどを設置。OP価格57万８千円。【データイースト】No.517

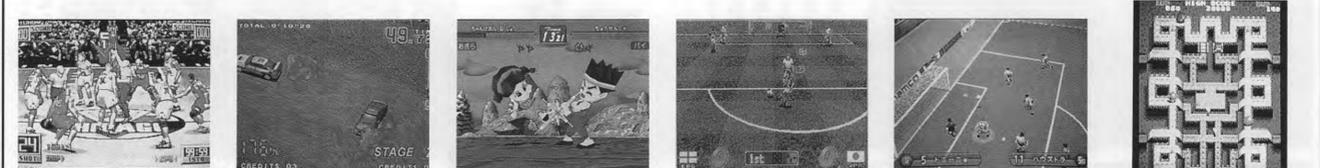
ジョニー・ニマニック
米国ウィリアムズ社製フリッパー。ＳＦアクションをテーマに、ボールをつかんで動くロボットの手などを配置。標準価格70万円。【タイトー】No.516

マジカルドロップ　2
「ネオジオ」のパズルゲームソフト。新しいキャラやモードを加え、落下玉も12種類に増えた。カセットOP価格６万８千円。【データイースト／ＳＮＫ】No.515

戦国ブレード
横画面、横スクロールのＴＶシューティングゲーム。武士やくの一が空中を飛び短剣などを投げる。コースの分岐も。基板OP価格17万８千円。【彩京】No.515

スーパーフットボールチャンプ
CG基板「ＦＸ－１システム」第１弾のサッカーゲーム。複数選手間での連携プレイやエース選手選択も可能。基板OP価格17万８千円。【タイトー】No.515

だい好キッス
「システムＧＸ」対応バラエティーゲーム。多彩なミニゲームやクイズをクリアしていく。基板OP価格15万８千円、サブ基板９万８千円。【コナミ】No.515

進め／対戦ぱずるだま
ＴＶ落ち物パズルゲームでバージョンアップ版。タイプが違う３種類の落下“たま”を追加したもの。基板販売でOP価格15万８千円。【コナミ】No.515

ストリートファイター・ゼロ２
「ＣＰＳⅡ」第15弾となるＴＶ格闘ゲーム。プレイヤーが組立てる連続技“オリジナルコンボ”など新機能追加。基板OP価格19万８千円。【カプコン】No.515

スラムダンク　2
「システムＧＸ」対応バスケットボールゲーム。CGレンダリングを使い選手の動きがリアル。基板OP価格19万８千円、サブ基板10万８千円。【コナミ】No.516

ネオ・ドリフトアウト
「ネオジオ」のドライブゲームソフト。自動方向修正、高速時の画面自動縮小機能などを加えた大幅改良版。カセットOP価格７万８千円。【ビスコ】No.516

バーチャファイターキッズ
「ＳＴ－Ｖ」ソフトのCG格闘ゲーム。「ＶＦ２」キャラを２等身にデフォルメ。基板標準価格24万７千５百円、カートリッジ17万５千円。【セガ社】No.516

グランドストライカー　2
バージョンアップ版のＴＶサッカーゲーム。画面構成をスクロールが違う縦か横の視点から選択できる。基板OP価格14万８千円。【ヒューマン】No.515

プライムゴールＥＸ
「システム11」基板使用CGサッカーゲーム。対戦、勝ち抜き、総当たりなど多くの試合モードがあり戦略性に富む。基板OP価格17万８千円。【ナムコ】No.515

ナムコクラシックコレクションVol.２
往年の同社ヒット作を集めたシリーズ第２弾。「パックマン」「ラリーＸ」など４作復刻版とアレンジ３作で構成。基板OP価格12万８千円。【ナムコ】No.515

サイキックフォース
「ＦＸ－１」第２弾のCG格闘ゲーム。超能力戦士が空中で多彩な技を駆使しながら格闘を展開する。基板OP価格20万８千円。【タイトー】No.517

メタルスラッグ
「ネオジオ」ソフトのアクションゲーム。徒歩と戦車で敵を撃破し捕虜を助けながら進んでいく。カセットOP価格９万８千円。【ナスカ／ＳＮＫ】No.517

ペブルビーチ・ザ・グレートショット
「ＳＴ－Ｖ」ソフトのゴルフゲーム。名門コースで持ちボール数制によりプレイ。カートリッジOP価格９万８千円。【Ｔ＆Ｅソフト／セガ社】No.517

カラオケクイズ・イントロドンドン
「ＳＴ－Ｖ」ソフト。流れる曲の歌手や曲名、ＴＶ番組名のほか動物や虫の鳴き声も当てる。カートリッジOP価格11万８千円。【サン電子／セガ社】No.517

ガンブレードＮＹ（ＤＸ）
「モデル２」による２人用CGガンゲーム機。ニューヨークを舞台に武装ヘリから連射銃でテロリストをやっつけていく。OP価格170万円。【セガ社】No.517

バブルメモリーズ
「Ｆ３システム」第13弾のコミカルアクションゲーム。泡で敵を包んで倒す。カートリッジOP価格６万８千円。基板セット15万６千円。【タイトー】No.516

JUNE 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機──ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ストリートファイター・ゼロ２（カプコン） Street Fighter Alpha 2 [Street Fighter ZERO 2] (Capcom)	7.59
2	2	バーチャファイター 2.1（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	7.56
3	5	鉄拳 2バージョンＢ（ナムコ） Tekken 2 (Namco)	6.88
4	4	ゼビウス３Ｄ／Ｇ（ナムコ） Xevious 3D/G (Namco)	6.59
5	8	スーパーリアル麻雀 PⅥ（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅥ* (Seta/Visco)	6.50
6	9	ファイナルロマンス R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	6.13
7	6	バーチャファイター 2（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	6.12
8	3	サイキックフォース（タイトー） Psychic Force (Taito)	6.06
9	14	マジカルドロップ 2（データイースト／ＳＮＫネオジオ） Magical Drop II (Data East/SNK)	6.01
10	10	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	6.00
11	―	カラオケクイズイントロドンドン（サン電子／セガ社） Quiz Karaoke Intro* (Sun/Sega)	5.94
12	13	戦国ブレード（彩京） Tengai (Psikyo)	5.76
13	12	クラシックコレクション VOL.２（ナムコ） Classic Collection Vol.2 (Namco)	5.73
14	17	ファイナルロマンス 2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	5.72
15	7	メタルスラッグ（ナスカ／ＳＮＫネオジオ） Metal Slug (Nazca/SNK)	5.71
16	15	パズルボブル 2（タイトーＦ３） Puzzle Bobble 2 [Bust-A-Move Again] (Taito)	5.39
17	16	パズルボブル ２Ｘ（タイトーＦ３） Puzzle Bobble 2X [Bust-A-Move Again X] (Taito)	5.38
18	18	ストライカーズ１９４５（彩京／ジャレコ） Strikers 1945 (Psikyo)	5.37
19	11	スラムダンク 2（コナミ） Run & Gun 2 [Slam Dunk 2] (Konami)	5.36
20	21	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（コナミ） Tokimeki Memorial Crazy Cross (Konami)	5.18
21	23	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.09
22	33	ステークスウイナー（ザウルス／ＳＮＫネオジオ） Stakes Winner (Saurus/SNK)	5.05
23	19	ビッグトーナメントゴルフ（ナスカ／ＳＮＫネオジオ） Neo Turf Masters (Nazca/SNK)	5.01
24	―	戦球（セイブ） Sen Kyu [Battle Bali] (Seibu)	5.00
25	28	１９ＸＸ（カプコン） 19XX (Capcom)	4.95

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ガンブレードＮＹ（SD／DX）（セガ社） Gunblade NY (SD/DX) (Sega)	8.06
2	3	タイムクライシス（DX／SD）（ナムコ） Time Crisis (DX/SD) (Namco)	7.86
3	2	電脳戦機バーチャロン（２Ｐ／VS）（セガ社） Virtual On ― Cyber Troopers (2P/VS) (Sega)	7.35
4	6	バーチャコップ 2（DX／S）（セガ社） Virtua Cop 2 (Sega)	6.71
5	5	アルペンレーサー（ナムコ） Alpine Racer (Namco)	6.63
6	4	エースドライバービクトリーラップ（SD／DX）（ナムコ） Ace Driver ― Victory Lap (SD/DX) (Namco)	6.43
7	9	セガラリー・チャンピオンシップ（２Ｐ）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	6.36
8	7	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	6.01
9	14	デイトナＵＳＡ（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	6.00
10	8	レイブレーサー（２Ｐ）（ナムコ） Rave Racer (2P) (Namco)	5.93
11	10	ダートダッシュ（SD／DX）（ナムコ） Dirt Dash (SD/DX) (Namco)	5.92
12	11	レイブレーサー（SD／DX）（ナムコ） Rave Racer (SD/DX) (Namco)	5.75
13	15	スポーツフィッシング 2（セガ社） Sports Fishing 2 (Sega)	5.18
14	12	クイズドレミファグランプリ 2（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix 2* (Konami)	4.90
15	13	マンクスＴＴ（DX／２Ｐ）（セガ社） Manx TT (DX) (Sega)	4.88

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	3	コンゴ（ウィリアムズ／タイトー） Congo (Williams/Taito)	5.50
2	1	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	5.33
3	2	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	5.25
4	6	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	5.01
5	4	ロードショー（ウィリアムズ／タイトー） Road Show (Williams/Taito)	5.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	プリント倶楽部（アトラス／セガ社） Printing Club (Atlus/Sega)	8.86
2	―	シンデレラマジック（タイトー） Cinderella Magic (Taito)	7.00
3	2	手相占い・ちょっとみせて（セガ社） Palmist (Sega)	5.53
4	6	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	4.88
5	8	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	4.50

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

まるちかめらあいず No.270

断想〈2〉

山川萬里

「おかしいわよ」と朝食の際に家人に言われるようになった。おかしいといわれているのは私の体調のことなのである。

私自身は体調のことについて言葉にしたことは全然ないのである。本当のことをいえばある時期から最悪の病状を自分で予想し覚悟をし、恐しくて言葉にそういう状態を表現することが出来ないようなところへ追いこまれていた。やはり人並に言霊を恐れていたのである。

今年は新年を迎えて早々、次々と他発的にまた自発的に直接自分に関係が及ぶ事態の変化が生じ大変であった。

他人からみればそう大変ではないかもしれないが、自分にとっては自分の生活のペースが大幅に乱されることばかり続いて起きてきた。

去年も大変事が続いて、大地震、オウムのサリン事件等々が次次とわれわれの心胆を寒からしめたのだけれど、幸か不幸かこれによって自分の生活のペースが実際に乱されるということはなかった。

一月に入って、五日の早朝、家人から娘がマンションの契約をしてきたこと、わが家にはこれだけ無人の部屋があるのに、そんな馬鹿げた話はないと責めたてられる。とりあえずマンションの契約を破棄してくることと、無人の部屋をそれぞれ占領している本を早速売り払うことによって片づけてしまうことを要求される。

本の片づけについては昨年の神戸大地震以降見るも無残な惨状を呈していてほぼ一年ごしに何とかせよとは言われ続けていたことだったが、本の量があまりにも膨大なために手をつけかねていた。

実をいえば今から十七年前の一九七九年に今の家に引越しをしてきた時に本のためだけに相当な人手を必要として、自分でもその本の量の多さに辟易し本に畏怖を感じていた。

引越しのために本を箱詰めする作業を一箇月ぐらい前から一人でぼちぼちとりかかっていたのだけど到底そういうことでは覚束ない状態になり、プロの古本屋さんを二人お願いして三日がかりでようやく箱詰めが完了した。運ぶのにも中型トラックを貸りて弟が運転をしてくれ、高校生のラグビー部の力自慢のタフな連中が十人がかりでやはり2日間トラックへの積みこみ、積み降しの作業にかかった。

ところがその後の十七年間実に性懲りもなく、ずっと毎日のように、せっせせっせと蟻さんのように本屋さんから家へと本を運びこんでしまっている。

どの本から動かしたらいいのか見当がつかず溜め息をついている間に数日過ぎてしまう、これでは駄目だと、とりあえず古書店に連絡をとり、動かせる本から出してゆくことにしたけれども、本については一冊毎にそれぞれ深いおもいがこもっているので、単純な本を動かすという肉体労働だけではなくて精神的にこたえてくるものが予想していたのよりもずっとずっと大きかった。

二月の第一週には風邪で高熱とつよい寒気をおぼえ、抗生物質を一週間ほどとり続けて何とかおさえる。二週めは病みあがりで力が出ないが古本屋さんに数回来て貰い、ふんばって古本を積み出してゆく。

第三週めに入って胸部に異変を認めるようになり、胸の上部から二十四時間中鈍痛が去らないようになってくる。しつこい鈍痛が続き気分が悪くなり、足腰から力が去って身体全体が萎えてゆくような奇妙な感じで、この週から古本屋さんに来て頂けなくなった。

三月の第一週めから、今まで全然出来た験しがなかった禁煙はやはり出来ないだろうとおもい、せめて一日一箱二十本の節煙に励もうと努力をはじめたが、気がつくと大体二箱までいってしまう日が多かった。

気分は益々秀れないようになってくる、今迄はそういうことはなかったのに朝方蒲団の中でガスがすうっと肛門にむかって走ってゆくのが分りながら、このガスが肛門から体外へ出て行くことが出来ずに肛門の手前で止ってしまうのである。

自分の生命力が低下して体力がおちてきたためにガスが排出出来ずにそういう惨めな状態にとどまってしまっているのではないか、というおもいで冷や汗がでてきてすこぶる不快になってくる。

ちょっと体内の循環がうまくいっているような感じで通じがよくなると逆に勇気りんりん夜中にでも食欲が湧いてきたりする。

変な夢をよく見た、病気を吸収してくれる石があり、病いにかかっている人はその石を抱いて、自分の病いをその石に吸収して貰えば、空は青空、足下には清く澄んだ水が流れ、周囲には光が一杯に溢れている。

そこで大きな病いを吸収してくれそうな、大きくて抱き易そうな石を求めてそれを抱いた途端にその石が病いを受けとめることが出来ず、病いの方がその石の許容量を遙かにオーバーしていたために、石がショートをしたようになり大きな爆発が起きてしまい、額の裏に閃光が走ってその衝撃で目を覚ましたこともあった。

そういうことが続いているうちに、自分では他の場合と出来るだけかわらない言動をとるように励めていたつもりだったのに、家中を非常に沈鬱なオーラが支配するようになっていた。三月の第二週からは遂に自分で禁煙をしなければならないほどに体力が衰えてしまった。

本人が病いの重さにおし潰されて非常に消極的になってしまっている気配が、何にも病いについては言わない本人からどうしても自然に他の家族に伝染してゆくようになった。

「一度病院に行ってどんな病気がはっきりさせて下さいよ」

子どももメモに「パパ来週中には必ず病院に行って来て下さい」と書いて食卓に置いたりしている。

そういう中である朝、辛くて我慢出来そうになくタクシーを呼んで病院に向かった。

CG Video Leads Coin-Op Business

The fiscal results of the four major amusement business companies were all announced by May 22. Mentioned below are the non-consolidated and consolidated results of the four companies for the fiscal year ended March 1996. Incidentally, although the results for Sony Corp. including Sony Computer Entertainment (SCE), which markets the home video system "Play Station" are performing well, since SCE itself does not offer its shares for public subscription, its results are not clear.

From the results shown below, it is clear that Sega and Namco, which have succeeded in developing computer graphic (CG) videos in the coin-op videos category, have enjoyed increasing revenue in both game sales and arcade operations. However, home videos are also very influential, and Nintendo and Sega have been affected by poor sales in the 16-bit console area in Europe and the U.S.A. In paricular, Sega incurred a drop in profit due to a loss from the liquidation of its European home video subsidiaries. Taito experienced unfavorable results overall, recording a major deficit due to inventory disposal and the closing of subsidiaries.

	revenue	net income
Sega	346,182 (3.9%) 384,816 (0.3%)	5,304 (–62.3%) 4,209 (–17.7%)
Nintendo	300,481 (–14.3%) 354,152 (–14.8%)	51,206 (–9.3%) 59,870 (43.7%)
Namco	85,716 (12.2%) 100,187 (16.6%)	4,033 (100.8%) 5,245 (812.6%)
Taito	74,906 (–17.6%) 75,829 (–17.2%)	–9,513 (—) –8,753 (—)

Upper figures show non-consolidated results and lower figures consolidated results in million yen.

Sega

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, which became the leader in both the coin-op and home video sectors, posted ¥346,182 million in revenue, up 3.9% from the preceding year, in the fiscal year ended March 1996. Its net income was ¥5,306 million, down a large 62.3% from the preceding year.

A breakdown of revenue by sector was as follows; coin-op games accounted for ¥84,975 million up 38.4% from the preceding year, home videos ¥169,523 million, down 10.1%, arcade operation ¥82,136 million, up 10.7%, and others ¥9,546 million, up 3.4%.

A percentage breakdown was as follows; coin-op games 24.5%, home videos 49.0%, arcade operation 23.7%, and others 2.8%, while the corresponding export ratio was 8.5% for coin-op games, 20.0% for home videos, and 2.6% for others, respectively. The export ratio overall dropped sharply by 17.0 points to 31.1% in the fiscal year. Sega are forecasting ¥380,000 million in revenue and ¥16,000 million in net income for the fiscal year to end March 1997.

The consolidated results including those of 29 subsidiaries (31 in the preceding year) showed ¥ 384,816 million in revenue, up 0.3% from the preceding year, and ¥4,209 million in net income down 17.7%. In the list of subsidiaries, four former subsidiaries including the Sega Europe group were excluded while two new companies including Sega Gaming Technology were added.

A breakdown of consolidated revenue including that of subsidiaries shows that coin-op games accounted for ¥95,106 million, up 29.1% over the preceding year, home videos ¥206,674 million, down 12.1%, and arcade operation ¥83,035 million, up 11.0%. The overseas revenue was ¥ 140,370 million, occupying 36.5% of the total (vs. 54.7% with ¥210,000 last year). Sega forecasts ¥430,000 million in consolidated revenue and ¥10,000 million in final net income for the fiscal year to end March 1997.

Nintendo

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, which withdrew from the coin-op business and became a giant in the home video market, posted ¥300,481 million in revenue, down 14.3% from the preceding year, in the fiscal year ended March 1996. Its net income was ¥51,206 million, down 9.3%.

The vast majority of its revenue came from 16-bit home video hardware and software. Nintendo experienced a decrease in revenue due to the ongoing slump in overseas 16-bit machine markets and postponement of the shipment of "Nintendo 64". This was due to delays in software development. Nintendo has now recorded decreases in revenue and profit for three years in a row.

The overall export ratio increased by 2.7 to 39.8% in the fiscal year. Nintendo forecasts ¥ 335,000 million in revenue and ¥ 48,000 million in net income for the fiscal year to end March 1997.

The consolidated results including those of 11 subsidiaries (12 in the preceding year) show revenue of ¥354,152 million, down 14.8 from the preceding year, and net income of ¥59,870 million, up 43.7%. Nintendo's UK subsidiary was liquidated in March.

The overseas revenue including that of subsidiaries was ¥173,403 million, accounting for 49.0% of the total (vs. 46.9% with ¥195,020 million last year). Nintendo forecast ¥385,000 million in consolidated revenue and ¥48,000 million in final net income for the fiscal year to end March 1997.

Namco

Namco Limited, Tokyo posted ¥85,716 million in revenue, up 12.2% over the preceding year, and ¥4,033 million in net income, up a large 100.8%, for the fiscal year ended March 1996.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥24,727 million, up 20.5% over the preceding year, home video software ¥15,241 million, up 1.7%, arcade operation ¥44,637 million, up 11.5%, and others ¥1,109 million, up 27.0%. An overall breakdown shows coin-op 28.8%, home videos 17.8%, arcade operation 52.1%, and others 1.3%. The overall export ratio increased by 4.1 points to 12.3% in the fiscal year.

Namco forecasts ¥100,000 million in revenue and ¥ 5,000 million in net income for the fiscal year to end March 1997.

The consolidated results including those of 14 subsidiaries showed ¥110,187 million in revenue, up 16.6% over the preceding year, and ¥5,245 million in net income, up a huge 812.6%. Two subsidiaries were liquidated including one in Saipan, while two new ones were added, including one in Spain.

A breakdown of consolidated revenue shows that coin-op games accounted for ¥30,969 million, up 31.2% from the preceding year, home videos ¥18,560 million up 8.9%, arcade operation income ¥57, 462 million, up 13.0%, and restaurants ¥3,195 million, up 7.0%. Overseas sales accounted for ¥31,831 million occupying 28.9% of the total (vs. 22.7% with ¥21,418 million in the preceding year). Namco forecasts ¥129,000 million in consolidated revenue and ¥6,000 million in final net income for the fiscal year to end March 1997.

Taito

Taito Corp., Tokyo, posted ¥74,906 million in revenue, down 17.6% from the preceding year and ¥9,513 in net loss for the fiscal year ended March 1996.

A breakdown of revenue shows that operation income from arcades and karaoke accounted for ¥57,739 million, down 4.8% from the same period a year ago, coin-op games ¥7,420 million, down a huge 48.7%, coin-op karaoke ¥3,084 million, down 68.4%, home videos ¥2,317 million, down 58.2%, home karaoke ¥3,554 million, and others ¥788 million, up 58.3%.

A percentage breakdown shows operation income at 77.1% coin-op games 9.9%, coin-op karaoke 4.1%, home videos 3.1%, home karaoke 4.8%, and others 1.0%. The overall export ratio dropped by 1.3 point to 1.9 in the fiscal year. Taito forecasts ¥78,500 million in revenue and ¥2,500 million in net income for the fiscal year to end March 1997.

The consolidated results including those of three subsidiaries show ¥75,829 million in revenue, down 17.2%, and ¥8,753 in net loss for the fiscal year. Overseas sales amounted to ¥1,994 million, occupying only 2.6% of total. The two major subsidiaries, Taito America and Taito Europe will close their doors in June, this year.

Sega Opens Its 6th ATP

Sega opened its 6th amusement park "Fukuoka Joypolis" in the shopping complex "Canal City Hakata" on April 20. It is operating 9 attractions including "Aquanova" and 340 coin-op games on the 4th and 5th floors (about 3,500 m²), in which ¥1,900 million was invested.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

キャッチ・ザ・ハート
TAITO

GM

■寸法／W4,900×D3,100×H2,225(mm)■重量／2,008kg■消費電力／3,300W、AC100V■梱包寸法／MAIN CABINET(フィールド)：W3,700×D1,950×H1,050(mm) REAR CABINET(プロジェクター一式)：W2,550×D1,920×H1,400(mm) ROOF(プロジェクター上アンドン)：W1,300×D650×H2,550(mm) TERMINAL CABINET(一組2セット・計6ヶ)：W1,200×D920×H800(mm)

ウィニング・ギャロップ
Winning Gallop

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

臨場感抜群！

実車取り込みがプレイ意欲をかき立てる!!

新鮮！ 春・夏・秋・冬 4コース

●通信機能で最高4人まで同時対戦可。
●視点は選択可能。
●新スピーカーシステムによる、迫力サウンド。
●実車からサンプリングされたリアルなエンジン音。

トヨタ・ニッサン マツダ・ホンダ

■寸法／W1,390×D1,690×H1,980(mm) ■重量／290kg ■消費電力／370W、AC100V

GM

SIDE BY SIDE
サイド バイ サイド

早くも話題騒然！

目も眩む超能力対決。
驚異の空中戦。

TAITO FX-1

サイキックフォース
PSYCHIC FORCE

GM

見やすく鮮明な29インチモニター。より軽く、コンパクトになって、ラクラク設置。

■寸法／W750×D903×H1,450(mm) ■重量／105kg ■消費電力／125W

イーグレットⅡ

メダルコーナーを華やかに演出する2way筐体！

■寸法／W580×D737×H1,597(mm)
■重量／90kg

GM

ジャンリー

あのピエロワールド2に、1番人気の「的当てゲーム」が入って、さらに高インカムだ!!

子供や女性に大ウケなのだ！

シリーズ人気ナンバー1の「的当てゲーム」

■寸法／W1,766×D1,134×H1,949(mm)
■重量／320kg

GM

ピエロワールド2の2

こだわりの大人気シリーズ

■サイズ／18～20cm前後・70個入り

GM

株式会社タイトー®

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

GM販売部	〒243-04神奈川県海老名市下今泉250 TEL(0462)35-9510 FAX(0462)35-5649
TG販売部	〒223神奈川県横浜市港北区高田町50 TEL(045)593-7125 FAX(045)593-7143
本 社	〒102東京都千代田区平河町2-5-3 TEL(03)3222-4808 FAX(03)3262-0299